цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 6 | юни 2003

gamers' WORKSHOP

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

2CD

Над 80 заглавия представени в броя

MotoGP 2
Ghost Master
Mistmare

Е3 Филмчета
Half-Life 2
Doom III
Tomb Raider: AOD
NFS: Underground
Homeworld 2
UFO: Aftermath
Shade

Трейлър
Matrix: Revolutions

Демота
Breed
Chrome
Colin McRae Rally 3
Robocop
Swarm

Enter the Matrix

НАЙ-ДОБРАТА ИГРА НА БРАТЯ УАШОВСКИ. И ЕДИНСТВЕНАТА!

Rise of Nations

НАЙ-ГОЛЯМОТО СЪБИТИЕ СРЕД СТРАТЕГИИТЕ... СЛЕД WARCRAFT III

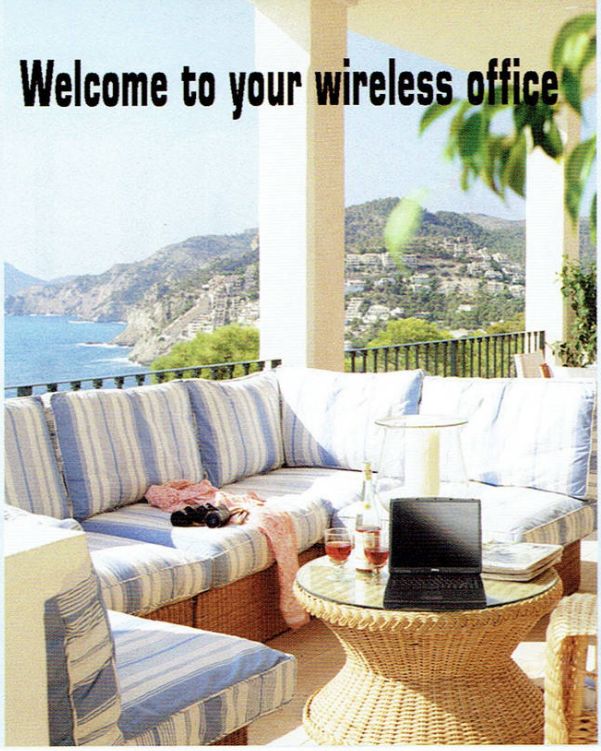
E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Thief 3
Half-Life 2
Doom 3
Deus Ex 2
Commandos 3
WarCraft III: TFT

World of WarCraft
NFS: Underground
Jedi Academy
Unreal Tournament 2004
Tomb Raider: AOD
Prince of Persia
Silent Hill 2
FIFA 2004
Halo

Показаните изображения служат само за илюстрация

Welcome to your wireless office



www.intel.com

DELL

www.dell.com

DELL™ AXIM™ X5 400MHz

Built to ISO 9001 Standards:
Warranty valid for countries of Centreal and Eastern Europe, Middle East and Africa.

- Intel® X-Scale™ Processor 400MHz, 48/64MB
- 64MB SDRAM Memory
- 1400 mAh removable/rechargeable battery
- USB Cradle; AC Adapter
- 48MB Intel® StrataFlash TM Rom Memory
- 3,5" QVGA TFT Screen
- Integrated CompactFlash® Type II Secure Digital/ Multi Media Card Slots
- Protective Flip Cover
- 2 years warranty
- Leather Carrying Case
- Microsoft® Pocket PC 2002

Price: 419$ (VAT excluded)

Dell recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

With Dell™ Latitude™ C640 and Dell™ Inspiron™ 4150 and the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor – M, you've got the power you need to work just about anywhere.

Dell™ Inspiron™ 4150

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor – M, 2.0GHz
- 14,1" XGA TFT Colour Display
- 256MB 266MHz DDR RAM
- 30GB Hard Drive
- ATI Mobility Radeon 7500 W/32MB SDRAM
- Modular 24x CD-RW/8x DVD Combo Drive
- Internal Modem & 10/100 NIC
- Leather Carry Case
- Norton Anti Virus 2003
- Microsoft® Windows® XP

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

Price: 1999$ (VAT excluded)

- 1 years warranty

intel inside pentium 4

Dell™ Latitude™ C640

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor – M 1,8GHZ
- 128MB 266MHz DDR RAM
- 20GB Removable EIDE ATA-100 Hard Drive
- 8xDVD Drive with Decoder Software
- 32MB DDR Video SDRAM
- Internal 56k Modem and 10/100 Ethernet LAN on Motherboard
- NCC
- 3,5" 1.44 MB Floppy Drive
- 14,1" XGA TFT
- Microsoft® Windows® XP

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

Price: 2049$ (VAT excluded)

- 3 years warranty

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

www.dell-bg.com

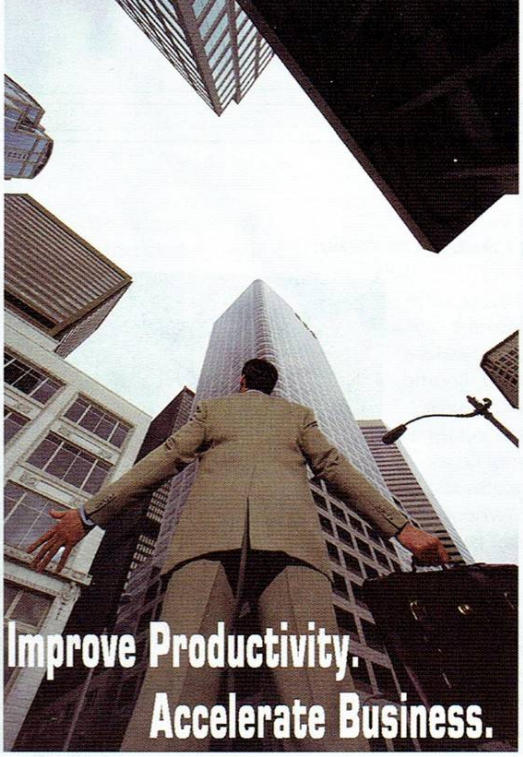
PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. is BDS EN ISO 9001:1996 Certified Company. Dell Distributor since 1990 with more than 15 000 installations.

Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
Mail: Sofia 1113, p.o. 112
Tel: 02/705 257; 02/8702 119
Service: 02/8704 159; 02/8709 111
Fax: 02/ 973 38 53
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
Plamen.Mateev@bulmail.gocis.bg

SERVICE AND SALES; CENTRES FOR HIGHLY QUALIFIED ASSISATANCE:

Sofia	**PROGRESS**	02/ 8704 159;	Dobrich	**VIZICOMP-DOBRICH**	058/26 257;
Russe	**LINKSYS**	082/ 239 961;	Blagoevgrad	**INFOTECH**	088 560 835;
Vratsa	**VEGA-21**	092/ 63 371;	V. Tarnovo	**PRIM VT**	062/ 642 926;
Varna	**VIZIKOMP**	052/ 600 380;	St. Zagora	**INTERNET GROUP**	042/ 601 101;
Iambol	**GVD**	046/ 64 116;	Burgas	**COMPTEX SERVICE**	056/ 813 012;
Lovetch	**COMPTECH**	068/ 41 988;	Plovdiv	**INTERNET GROUP**	032/ 626 375;

Intel, Pentium, Intel Inside and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Dell the Dell logo, Latitude, Inspiron and Axim are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation.



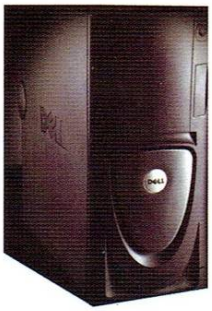
www.intel.com

DELL

www.dell.com

Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ Precision™ WorkStation 350



- Intel® Pentium® 4 Processor, 2.4GHz/512k
- 256MB Dual-Channel PC 1066 ECC RDRAM Memory
- 40GB(7 200 rpm) ATA-100 IDE Hard Drive
- ATI Radeon VE Single-Monitor(32MB VGA) Graphics Card
- 20/48x CD-ROM Drive / 3,5" 1,44MB Floppy Drive
- Integrated Gigabit Ethernet / Dell 56,6k Internal Data/Fax Modem
- Enhanced Quietkey™ (Spacesaver) keyboard
- Logitech 2 Button Wheel Optical USB Mouse
- Dell 17" Value Monitor
- Microsoft® Windows® XP Pro

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

Built to ISO 9001 Standards:
Three year warranty valid for countries of Centreal and Eastern Europe, Middle East and Africa.

We offer the following subscriptions:
MSDN* for Precision Workstations

- Developer knowledge base
- Full version software for operating systems, servers and productivity applications
- Professional support for developer phone incidents
- Visual Studio.NET

Sofware Development Kits, Driver Documentation kits
* according to client's requirements and mutually benefitical scheme for price determination

Price: 1 789$ (VAT excluded)

Dell recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

Dell™ OptiPlex™ Gx 260, Dell™ Precision™ 350 WorkStation and Dell™ Dimension™ 4550 powered by the Intel® Pentium® 4 Processor increase productivity by improving your employees' ability to multitask on their PCs.

DELL™ OptiPlex™ Gx 260

- Intel® 845G Chipset
- Intel® Pentium® 4 Processor 2.0GHz with 512k Cache
- 128MB 266MHz DDR SDRAM Memory
- 20GB (5 400 rpm) IDE HD
- Intel® Extreme Integrated Graphics
- 20/48x CD-ROM Drive / 3.5" 1,44MB Floppy Drive
- Integrated Sound Blaster Compatible Sound
- Integrated 10/100/1000 Network Interface
- Enhanced Quietkey™ (Spacesaver) keyboard
- Dell/Logitech 2 Button PS/2 Mouse
- Dell 17" Value Monitor
- Microsoft® Windows® XP Pro **Price: 1 299$ (VAT excluded)**

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

intel inside pentium 4

Dell™ Dimension™ 4550

- Intel® 845 Chipset
- Intel® Pentium® 4 Processor 2,0GHz
- 128MB DDR RAM
- 30GB IDE Hard Drive (5 400rpm)
- 16MB ATI Rage Pro 128 Video Card
- 20/48x CD-ROM / 1.44 Floppy Drive
- On board Sound / Integrated 10/100 Pro Ethernet Card
- Dell 56k Data/Fax/Voice Modem
- Dell Keyboard; Dell Logitech PS/2 2 Button Mouse
- Dell 17" Value Monitor
- Norton AntiVirus 2003
- Microsoft® Windows® XP Pro **Price: 1 129$ (VAT excluded)**

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

www.dell-bg.com

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. is BDS EN ISO 9001:1996 Certified Company. Dell Distributor since 1990 with more than 15 000 installations.

Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
Mail: Sofia 1113, p.o. 112
Tel: 02/705 257; 02/8702 119
Service: 02/8704 159; 02/8709 111
Fax: 02/ 973 38 53
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
Plamen.Mateev@bulmail.gocis.bg

SERVICE AND SALES; CENTRES FOR HIGHLY QUALIFIED ASSISATANCE:

Sofia	**PROGRESS**	02/ 8704 159;	Dobrich	**VIZICOMP-DOBRICH**	058/26 257;
Russe	**LINKSYS**	082/ 239 961;	Blagoevgrad	**INFOTECH**	088 560 835;
Vratsa	**VEGA-21**	092/ 63 371;	V. Tarnovo	**PRIM VT**	062/ 642 926;
Varna	**VIZIKOMP**	052/ 600 380;	St. Zagora	**INTERNET GROUP**	042/ 601 101;
Iambol	**GVD**	046/ 64 116;	Burgas	**BURGAS COMPLEX**	056/ 813 012;
Lovetch	**COMPTECH**	068/ 41 988;	Plovdiv	**INTERNET GROUP**	032/ 626 375;

Intel, Pentium, Intel Inside and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Dell the Dell logo, Optiplex, Precision and Dimension are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Човек и добре да живее, се жени.

В някои случаи - за да живее още по-добре. Точно какъвто е случаят с многообичния ни колега Калдерон, a.k.a. Groover, който наскоро сключи брак и вече е щастлив младоженец. Да ни е жив и здрав. Честито! Колективът дружно поздрави младоженците с песента "who let the dogs out" и нададе вой към луната, за да отдаде заслужена почит на точката в автобиографията на Юлиян и началото на бъдещата му, нека я наречем - биография. За онагледяване на празника и съпътстващото го настроение - прилагаме снимка. Чакаме следващото логично събитие - отрочето. Ако трябва и ще помогнем, за какво са иначе кучет... ъъъ, приятелите?!?

След това наложително отклонение за кратко надзъртане в кухнята на списанието, е време делово да продължа към следващата точка от дневния ред, а именно - благодарностите.

Както несъмнено ще забележите, една голяма част от този - мисля, че имам достатъчно основание да го нарека - юбилеен 50-ти брой е посветена на най-голямото събитие в света на софтуерните забавления - E3. Тазгодишното изложение ще се запомни ако не с друго, то най-малкото с това, че се яви кулминационен връх в едно безпрецедентно събитие. Вярвам - досещате се и сами. Четири години, един екип се труди упорито, изграждайки от нищото най-великата, до момента, игрова платформа, постигайки такива невероятни резултати, че напълно да засенчат спомените ни за появата на Unreal и Quake III енджините в недалечното минало, както и почти да обезличи многоочаквания Doom III енджин и да накара за пръв път в кариерата си Кармак да сведе засрамено глава. Може би не толкова революция, колкото гигантска еволюционна крачка направиха Valve с разработката на Half-Life 2 и по-специално - на Sorce енджина, обединявайки в него толкова много нововъведения и усъвършенствайки всички стари елементи, че за пръв път от 2 години насам феновете на PC игрите спокойно могат да погледнат всеки един техен конзолен колега в очите, без да се притесняват от зачестилите в последно време прокоби за краха на PC игрите. И всичко това, на фона на едно - повтарям отново - безпрецедентно четиригодишно мълчание, за да се появят изведнъж с гръм и трясък и да дадат нагледен урок за това как трябва да се работи по една игра. В съвременния комерсиализиран свят поведението на Valve почти граничи с подвиг. Ако се сещате и за Unreal и за Quake III, а и сега за Doom III се изписа какво ли не, изговори се твърде много, появиха се трейлъри и филмчета, преди която и да е от тези платформа да имаше и на половина завършеността на Sorce. Изключая Half-Life 2 на тазгодишното E3 бяха представени действително много и то предимно мнообещаващи и качествени заглавия, които ни карат да се чувстваме оптимисти за бъдещето. Действително такова стълпотворение от превъзходни игри не ни се беше случвало скоро. Последното важи за всички жанрове. В контекста на гореизложеното, неизбежно и задължително бе да отделим на E3 2003 нужното внимание, което и направихме и искрено се надяваме да ни простите, че някои рубрики като "Прогеймингът", "Конзоли", "Хардуер/Софтуер/Интернет" бяха пожертвани в името на една, както смятаме ние - по-висша цел.

Искам да изкажа дълбоката си признателност към всички, които взеха дейно участие в изготвянето на обширната E3 секция: uRKO, Un-DeaD, Damond, Chappy, WC_Killer, Alex III, Groover, и не на последно място, едно ново откритие, което може би ще ви радва в бъдеще с по-дейно участие - Duffer3D. Ако съм пропуснал някого много моля да бъда извинен, когато се налага да благодаря, обикновено така става - вълнувам се повечко. Може би щото рядко ми се случва. Хе-хе!

А, да - за малко да забравя неоценимата помощ на клановата общност, в лицето на Sevastokrator и Mort1eg, точно във време, когато тя бе най-належаща, приемете сърдечните ми почитания, момчета!

Няколко думи за финал. Ето че E3 изяде дори и пространството, което обикновено ревниво пазя единствено за себе си и вас - редакторската страничка. Нека непримиримите намерят сили да ми простят, в следващия брой тази страничка, както и всичко останало ще си дойде на мястото, а аз отсега мога да ви обещая, че той ще е сред най-добрите - не само ще получите изключително ексклузивна (как я обичам тая дума само) информация за няколко страхотни заглавия, за които за пръв път по-подробно ще прочете единствено на страниците под корицата с надпис "Gamers' Workshop", но и сме ви приготвили една-две страхотни изненади, които засега предпочитаме да скрием в ръкава.

А сега вече е време е да ви пусна да задоволите любопитството си. До нови срещи. Датата и мястото на срещата са... приблизително известни ;-)...

Freeman

ИГРИ НА КРЕДИТ

от EuroLine и ПУЛСАР

Вземете своята любима игра (или игри), предпочитан аксесоар (джойпад, мемори карта и т.н.) или PlayStation2 от магазините на Пулсар СЕГА... и

- ✓ *Платете за тях ПО-КЪСНО,*
- ✓ *Наведнъж или на ВНОСКИ С РАЗМЕР ПО ВАША ПРЕЦЕНКА!*
- ✓ *Без първоначална вноска, без гаранти за суми до 4000 лева, с минимална месечна вноска от 20 лева.*

КАК?

Като станете притежатели на *кредитна карта EuroLine* (за повече информация посетете *www.pulsar-games.com*).

И ПО-ТОЧНО?

1. Елате в някой от магазините на Пулсар в *София* на адреси - *бул. "Цар Борис III" №21, ул. "Екзарх Йосиф" №51* или *бул."Патриарх Евтимий" 86*, магазина на Трансфер Груп в *Пловдив* на адрес *ул. "Антим I" №5*, и магазина на Медийна къща във *Варна* на адрес *ул."Райко Жинзифов" №14*, и изберете желаната от вас игра (игри), аксесоар или видео конзола.
2. Попълнете на място заявлението за издаване на кредитна карта EuroLine. За останалото ще се погрижим ние.
3. Ако заявлението ви бъде одобрено, още на следващия ден ще можете да вземете избраната от вас стока без да плащате веднага каквото и да е!

ВАЖНО!

До 50 дни гратисен период.

Необходими документи:

- *За кредит до 2000 лева* - лична карта
- *За кредит над 2000 лева* - потърсете информация на *www.pulsar-games.com*

На вниманието на собствениците на Компютърни зали и Интернет клубове!

Това е вашият шанс да се сдобиете ВЕДНАГА с оригинален софтуер, който да легализира вашия бизнес, и да го изплатите на вноски по ваша преценка и в удобен за вас момент!

ВАЖНО!

Това НЕ Е лизингова схема на изплащане! В този случай, веднага след като кредитът ви бъде одобрен (в рамките 24часа), вие ще получите фактура за избрания от вас софтуер на името на вашата фирма, независимо от срока, в който смятате да го изплатите! Което означава, че имате пълното право *ДА ИЗПОЛЗВАТЕ ТОЗИ СОФТУЕР С КОМЕРСИАЛНА ЦЕЛ БЕЗ КАКВОТО И ДА Е ОТЛАГАНЕ!* Но не забравяйте, че това не изключва необходимостта от валиден лицензионен договор като задължително условие за ползването на въпросния софтуер!

ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ УЕБ САЙТ ЗА ПРОМОЦИИ СВЪРЗАНИ С ТАЗИ ОФЕРТА

www.pulsar-games.com

Ето и първата промоция, при която можете да се възползвате от този начин на разплащане:

PlayStation2 конзола + Sony DJ Mix пакет (hi-fi слушалки + музикален диск) + оригинална PlayStation2 игра

569 лв (с ДДС)

EuroLine ПУЛСАР

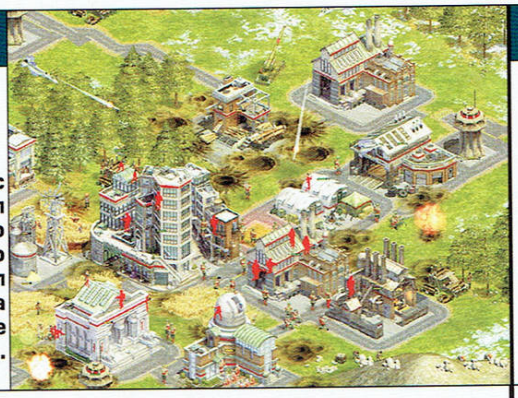
СОФИЯ, БУЛ."ЦАР БОРИС III" 21
ТЕЛ. (02) 954 98 11

СЪДЪРЖАНИЕ

ИГРА НА БРОЯ

64 **RISE OF NATIONS**

Концептуално играта е аналогична с Age of Empires, но е динамична и бърза (почти) като StarCraft, тъй като епохите (общо 8 на брой), през които минавате започват от древността и завършват в наши дни можем да търсим и нишка на съответствие с Empire Earth.



E3

09 Half-Life 2
11 S.T.A.L.K.E.R.
12 Thief III
13 Doom 3
27 Secret Weapons Over Normandy
28 WarCraft III: *The Frozen Throne*
30 Black & White II
31 Commandos 3
32 Rome: *Total War*
33 Homeworld 2
35 The Sims 2
36 FIFA 2004
40 Full Throttle 2
41 Prince of Persia: *The Sands of Time*
42 Silent Hill 3
44 XIII
46 Deus Ex 2
47 Vampire: *Bloodlines*
48 World of Warcraft...

ревЮ

50 Enter the Matrix
54 Mistmare
56 Echelon: Wind Warriors
60 MotoGP 2
62 Ghost Master

от крак нА крак

67 Navy Seals 2
68 KAAN

и ОЩЕ

Новини, Писма,
Кино, Музика, Интервю,
Фън...

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Главен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

CD:
Александър Грънчаров

Реклама:
Юлиян Калдерон

Авторски Колектив:

Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Борислав Митков – Black Wizard
Валентин Христов – Master
Георги Тодев – Glarusa
Димитър Христов – Guerrero
Диян Димитров – Freeman
Евгений Тенев – Dimensin
Илиян Илиев – Whisper
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – Maggkrabar
Красимир Кръстев – Krasleto
Кристина Радева – Damond
Петко Рангелов – SaintP
Чавдар Кацаров – Ikarus

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

Клуб	Град	Адрес	Тел.	PC	Конфигурации	Цени	Екстри
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико“	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX, 19“ Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Headoff Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Headoff Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	P4 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19“	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов“ 14А вътрешния двор		90	P4 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19“	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски“ 70 до Пицария „Уго 2“	9816592	133	P4 2.2Ghz, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19“ CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица“ 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P4 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19“ LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 5	София	жк. Зона Б5 бл.8а	9292031	132	P4 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19“ LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 6	София	Младост 1, Аско Деница	9744142	133	P4 2GHz, Ge Force 4 MX, 256 RAM, 19“	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин“ бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19'' CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19“ Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Клуб 35	София	Студентски Град ,бл. 35	624251	96	P IV 1.8GHz, Ge Force 4 256 RAM, 17" Samsung	0,54 -1 лв.	бар, климатик, оптика, нон-стоп

Top of the Pops

Ранглистата на продадените игри за седмицата преди 10 май 2003 :

1) Black Hawk Down - (NovaLogic)
2) Command & Conquer Generals - (Electronic Arts)
3) The Sims Deluxe - (Electronic Arts)
4) SimCity 4 - (Electronic Arts)
5) The Sims: Unleashed - (Electronic Arts)
6) Battlefield 1942 - (Electronic Arts)
7) CSI: Crime Scene Investigation - (Ubi Soft)
8) Diablo 2 - (Vivendi)
9) Zoo Tycoon - (Microsoft)
10) Medal of Honor: Allied Assault - (Electronic Arts)

Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory

Голямата новина е, че експанжънът на Return to Castle Wolfenstine - Enemy Territory излиза отделно (това означава, че нямате нужда от оригиналната игра за да го играете), абсолютно безплатна мултиплейър игра (пуснахме я на диска в предния брой). Единственото, което трябва да направите е да изтеглите играта от castlewolfenstein.com, или да си купите GW 49, да инсталирате и да започнете да играете.

Ще откриете доста промени в играта като, точките опит, промяна в класовете, добавените неща, като карта и местата за преораждане по време на мултиплейър.

Матрицата достига милионна продажба

Atari днес обявиха че тяхната мулти-ситемна, сработена/съобразена с филма "планина", Enter The Matrix, е номер едно продавана видеоигра в света през първата седмица на продажбите си. Не че не е така, но това включва сборните продажби на всичките четири платформи, за които е излезнала играта. Изстрелването й също така беше точно по време на E3.

Въпреки, че ревютата за играта са доста въздържани, Enter the Matrix – която излезе за продажба на дребно едновременно с дебюта на филма се целеше и прикова публиката си с продажби от 1 милион копия в Европа и Северна Америка. Представители на Atari казват, че смятат да продадат четири милиона копия от играта и имат планове да продадат до 8 милиона копия, казва външен източник.

Бруно Бонъл, председател на Atari:

"Ние сме развълнувани от тези ранни високи продажби. Тези първоначални резултати илюстрират силата на братята Уашовски. С резултатите от The Matrix Reloaded и експлозивните продажби от Enter The Matrix ние ставаме свидетели на истинското приближаване/срещане/събиране на Холивуд и гейм индустрията. Това е едва началото..."

3DO се продава

Според редица източници, всички работници в 3DO са били разпуснати на 28 май и компанията е обявила несъстоятелност.

Участта на създателите на Might&Magic сериите идва като шок, но спецовете в индустрията, наблюдавали бавното финансово и творческо западане на компанията от години, не са изненадани.

Маркетинговият директор на 3DO Рик Рейнолдс контрира твърденията "за излизане от бизнес" като неверни.

"3DO все още е в бизнеса. Има екипи работещи по игри, включителни Jacket, Street Racing Syndicate, Four Horsemen of the Apocalypse и други. Има нулева вероятност подобно нещо да се случи. Никой няма да позволи High Heat Baseball да изчезне. Някой ще поеме тези игри. Това което е вярно е, че 3DO се продава..."

След няколко години подготовка и едно пробно издание, наречено World Cyber Games Challenge, през 2001 се състояха първите официални Световни Кибер Игри, а България бе една от първите поканени страни, благодарение на усилията на Headoff Gaming Intranetwork и изпрати контингент от 15 играча.

През 2002 година се проведе второто официално издание, което беше още по-мащабно от предшественика си и предизвика огромен интерес. Този път страната ни изпрати група от 13 души.

Ето че сме на прага на "третата вълна".

Тазгодишното издание на WCG ще се проведе от 12 до 18 октомври 2003 в Олимпийския Парк в Сеул - Южна Корея. Очакват се 700 състезатели от 50 държави, поне 300 журналиста и многобройни посетители. Обявен е и наградният фонд, възлизащ на $400 000, който ще бъде разпределен измежду най-добрите играчи в света. Квотата за страната ни е увеличена до 19 играча, които ще бъдат излъчени на редовните квалификации, провеждани от Headoff G.I.

Дисциплините са както следва:

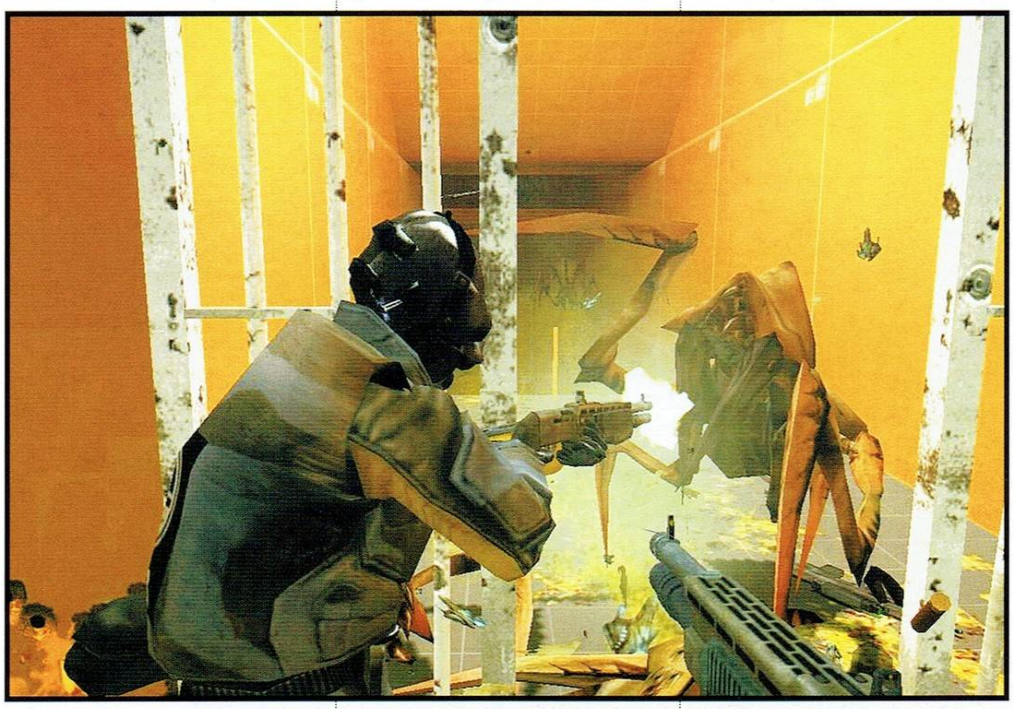
StarCraft: Brood War
WarCraft III
Age of Mythology
FIFA 2003
Unreal Tournament 2003
Half-Life: Counter-Strike

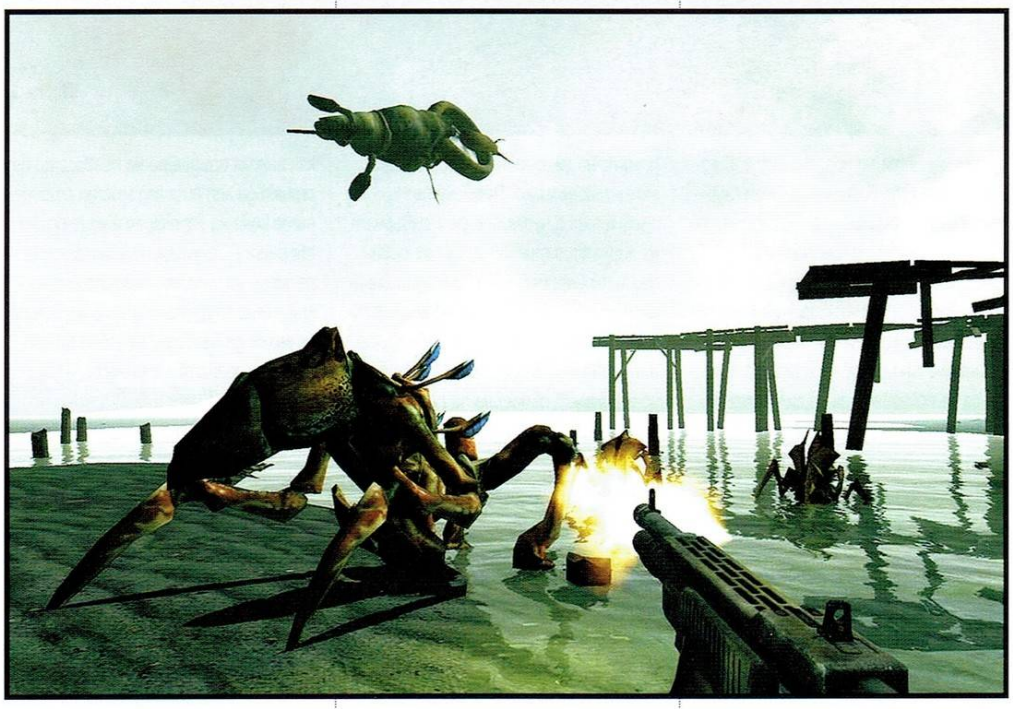
Националният ни отбор ще бъде излъчен на редовните квалификации, провеждани от Headoff G.I., които ще се проведат на два етапа. През месец юли на предварителни квалификации ще се отсеят най-добрите в шестте дисциплини, които ще се срещнат на финалите между 1 и 15 септември. Записването се извършва единствено в интернет на адрес http://wcg.headoff.com, като крайния срок за регистрация е 15 юни 2003. До момента има близо 1100 записани. Надяваме се да изпратим най-достойните от вас, а за всички останали - запомнете, че успеха не идва сам, а се постига с много труд и желание. Желаем ви успех!

Half-Life 2

Производител: Valve
Разпространител: Vivendi
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: 30.09.2003
Очаквания: Нямаме дума

По отношение на PC игрите тазгодишното E3 мина под знака на Half-Life. Втората част на легендарното заглавие без съмнение беше най-впечатляващото нещо на цялото изложение. Показаното от Valve е толкова разтърсващо, че е трудно да се повярва, че само четири месеца ни





делят от излизането на играта.

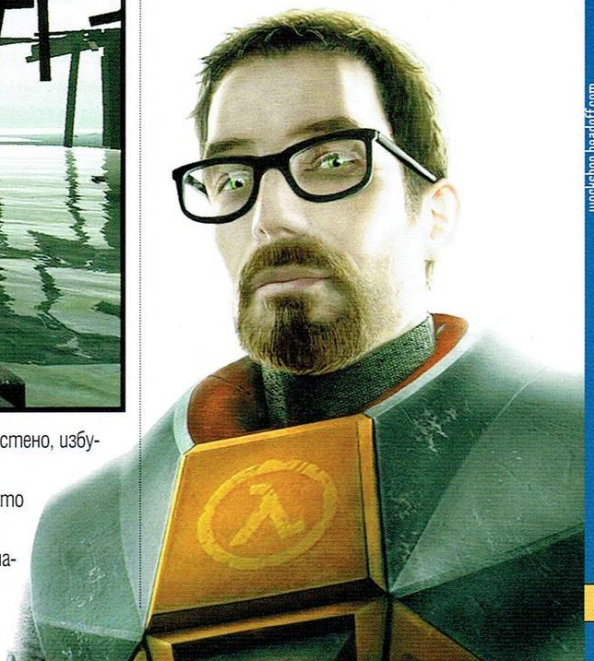
Видеоклипове от представянето на Half-Life 2 ще намерите на дисковете на списанието - те най-добре ще ви покажат уникалните черти на играта. И все пак, ако трябва с няколко думи да я опиша - ето.

Енджинът на Valve, наречен Source, демонстрира върховенство - както в графично отношение, така и в областта на физиката. Визуални ефекти от сорта на водни повърхности, пречупване на светлината, отражения, детайлни текстури и още по-детайлни модели на предмети и персонажи се съчетават с реалистични движения, лицеви анимации, синхронизация на устните със звука, а за капак на всичко идва безпрецедентната интерактивност на предметите в него.

Енджинът взима предвид материала, от който е направено всичко, и обектите се държат като истински - дървото се чупи и плува във водата, варелите се търкалят, но не плуват, а мъртвите тела и дюшеците се оглъват по повърхността, върху която ги оставите. На практика всичко в играта може да бъде преместено, избутано, простреляно или изтръгнато от мястото му с гравитационното оръжие на Freeman (не нашия, а Гордън от играта), за да бъде запратено миг по-късно по врага. Нивата са така направени, че да може да се използват - дали като избиете подпората на поставен високо контейнер, или като освободите огромна, окачена като махало релса, или пък просто да затиснете вратата, за да забавите преследвачите - изборът е ваш.

Интериорите изглеждат като истински - изпълнени с подробности, населени с обитатели и обсипани с дребни предмети от ежедневието. Специална технология в енджина позволява част от геометрията на нивото да се променя в реално време. Откритите пространства са не по-малко впечатляващи и реалистични. Враговете са разнообразни и ужасяващи - от високотехнологичните войници на тайнствения Комбайн през бегло познатите ни паякообразни твари до малки и големи механични летящи чудовища. С помощта на специални феромони извънземните чудовища могат да бъдат насочвани и насъсквани против земните врагове. Изкуственият интелект както на враговете, така и на съюзниците на Freeman прави впечатление на много усъвършенстван и супер-адекватен, а за капак на всичко Valve демонстрираха ниво, в което може да се кара леко бъги, докато от въздуха го преследва някаква механична гадост, въоръжена с тежка картечница - това просто трябва да се види, за да се оцени доколко истинско е всичко в играта.

Браво на Valve - по всичко личи, че са на път да дадат в ръцете ни може би най-великия си хит. →

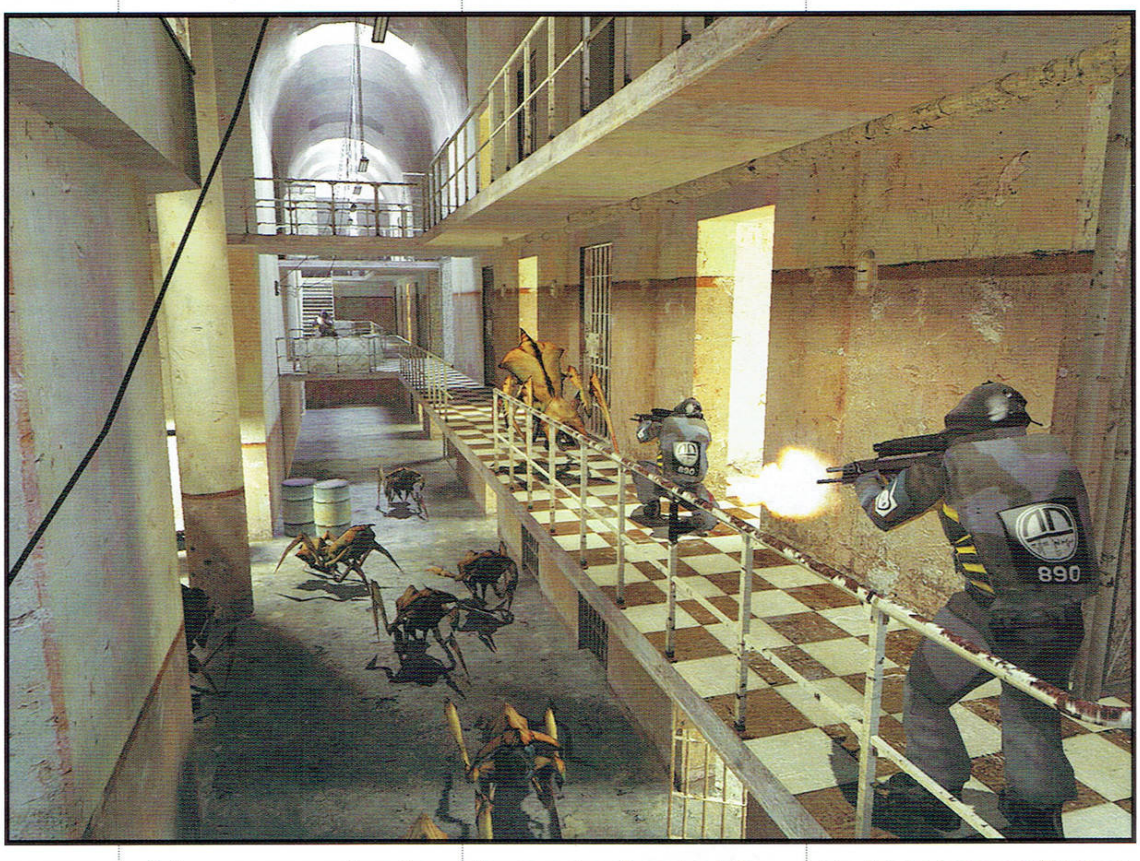


workshop.headoff.com

Alex III: Вече от много време сме свикнали, че хубавите игри по принцип добавят по нещо оригинално към жанра си - нещо, което никой не е виждал на екрана на компютър до този момент. Бяхме доволни, ако в поредния продукт откривахме по една-две такива новости. После обаче дойде тазгодишното E3 и демонстрациите на Half-Life 2 на него. За двайсет и няколко пичовете от Valve показаха толкова невиждани неща, колкото човек трудно би могъл да събере от цялото останало изложение, пълно с гръмко рекламирани игри. На диска, можете да го видите сами, но имайте предвид, че това е компресирана версия, "свита" повече от 2 пъти. Строго погледнато, нищо от видяното не е революционно, освен високата на еволюцията. Според собствените си думи, програмистите са съсредоточили усилия в три основни направления - реалистични графични ефекти, реалистични хора и реалистични материали и физика.

В областта на визията Source енджинът е на гребена на вълната. Използват се shader-и, които позволяват по-ефективен начин да се постигат сложни и оригинални резултати от сорта на пречупване на светлината, отражения, хвърляне на сенки и въобще реалистично да се пресъздава изгледът на всякакви материали и повърхности. Прави впечатление, че създателите са се стремили не толкова към блясък и оригиналност на всяка цена, колкото към постигане на цялостен реалистичен вид на продукта си, и с натрупването на подходящия набор графични технологии са го постигнали по забележителен начин.

По отношение на персонажите програмистите са работили здраво в няколко направления едновременно. Първото е възможността за изобразяване на модели с достатъчна сложност и детайлност. Напредъкът в това отношение се вижда от пръв поглед, когато един след друг Valve показват как е изглеждал прословутият "човек с куфарчето" в оригиналния Half-Life, и как изглежда той днес - разликата е поразяваща. Още по-фрапиращи обаче стават нещата, когато новият човек заговори. Движенията на очите, устните и въобще цялостната мимика са пресъздадени с невиждана досега реалистичност, синхронът между лицева анимация и звук е перфектен. Наборът от изражения е на практика неограничен - за една-две минути човекът сменя дузина съвсем естествено изглеждащи гримаси. Аплаузи!



Поведението на персонажите. В една от сцените Гордън Фрийман щурмува улично укрепление с помощта на други участници в "съпротивата". Съюзниците му се държат забележително адекватно - избират кога да се снишават и кога на прибежки да се придвижват между прикритията, кога да се показват, за да стрелят, кога да искат някой да ги прикрие с огън... Същото се отнася и за враговете. В друга сцена Фрийман се опитва да се скрие в някаква пристройка, като затваря и затиска вратата зад себе си с близката маса. Врагът се опитва да влезе, но бързо схваща, че ще му е трудно и открива огън към вътрешността на помещението през прозорците, като постоянно се движи и се стреми да заеме по-удобна позиция за стрелба и кара Гордън да се отдръпне от вратата и да се скрие зад близките мебели. През това време друг войник, най-накрая разбива вратата и прогонва Фрийман от стаята. Противниците действат координирано и се стремят да поставят играча във възможно най-неудобна позиция не толкова с грубата си сила, колкото с интелигентното си поведение.

Обаче най-сериозната промяна в геймплея идва от последната област, в която са насочили усилията си създателите на играта, а именно - материалите и физиката. Всичко във виртуалното обкръжение следва законите на ежедневната физика възможно най-близко. Дървените предмети са чупливи и се разхвърчат на парчета и трески при удар, освен това плуват във водата и при съприкосновение с нещо издават съответния звук. Металът е тежък и твърд и потъва във вода, кръглите варели се търкалят свободно по пода, дюшеците се огъват меко, човешките и извънземни тела се движат съответно на анатомията си... Valve са включили gravity gun, който манипулира околните предмети - повдига, мести и евентуално ги изстрелва с голяма сила напред. Интерактивността с околната среда буди нямо преклонение, изглежда като че ли практически всичко от обкръжението може да бъде използвано по някакъв начин, играта е като виртуално отражение на действителността. За физическия модел освен суперлативи друго не мога да използвам. А най-хубавото е, че той максимално се използва в играта - огромни метални греди, закачени като махало, готови да се стоварят върху неподозиращия враг, метални контейнери, подпрени на магия високо над някоя площадка, огромните самолетни перки, поставени хоризонтално на земята, в очакване на жертви...

Споменаване заслужава и феноменалното ниво с бъгито. Как се движи и подскача по неравностите колата, как отхвърчат блъснатите врагове, как накрая орудието на появилата се отнякъде летяща гад мести струпаните коли на барикадата на пътя, обърнете внимание на колосалните размери на самото ниво и си помислите има ли друга платформа, която да може да изобрази подобни открити пространства с такава детайлност.

Оригиналността на Valve силно се проявява и в нивото, в което Гордън използва извънземните, за да изтребват враговете му. Тези, които са си купили списанието без диск могат адски да съжаляват, защото няма да коментирам повече тези култови сцени!

В заключение, като човек, който се занимава с разработването на игри, бих си позволил да дам следната прогноза:

Смятам, че Half-Life 2 не само ще промени облика на екшън-жанра въобще, но и е крачката към новия ренесанс на PC-игрите.

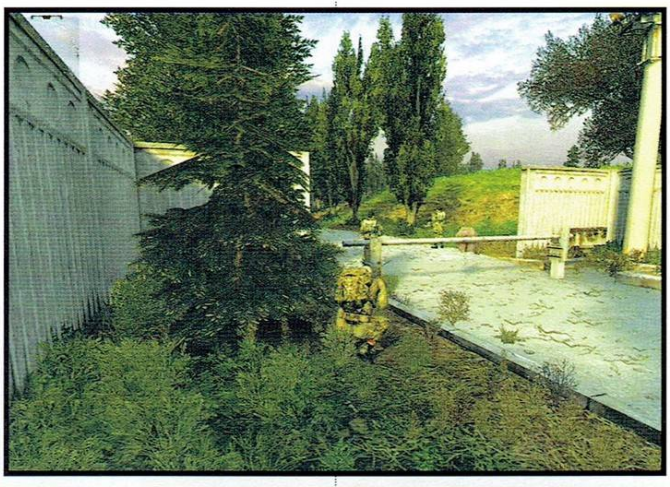
S.T.A.L.K.E.R.

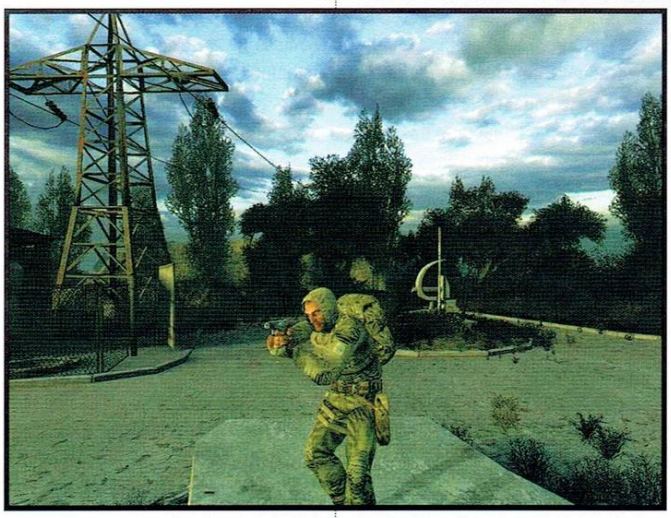
Производител: GSC Game World
Разпространител: THQ
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: 2004
Очаквания: Големи

Който е виждал STALKER на живо, не може да не остане поразен от реалистичния начин, по който тя пресъздава развалините на Чернобил. Приликата е толкова близка, че GSC Gameworld са станали обект на проверка от украинските власти, за да се установи дали не разкриват държавни тайни с играта си.

Историята е известна - по мистериозен начин областта около електроцентралата се превръща в Зона на аномални явления - необясними, непредсказуеми и смъртоносни. Районът е отцепен, а първите опити за изучаване завършват фатално. Постепенно в района се формира групировка от т.нар. сталкери - хора, които рискуват да влязат през военната блокада в Зоната, и - което е по-трудно - съумяват да оцелеят вътре в нея, за да се върнат с безценни артефакти и невероятни истории.

STALKER моделира света във и около Зоната. При това - прави го не по предварително зададен сценарий, а динамично, в зависимост от прищевките на аномалните явления и действията на играча. Предварително скриптираните събития в цялата игра ще бъдат от порядъка на 5-6 за всичките няколко десетки часа геймплей, а вариантите за край ще бъдат 8, според това каква и колко информация е успял да събере играчът преди това. Всяко преиграване ще ви сблъска с нова и непозната Зона.





Фокусът на демонстрациите на тазгодишното E3 падна върху изкуствения интелект на противниците. GSC Gameworld показваха ниво, в което две малки групировки сталкери се сражават около и във вътрешността на склад, въоръжени с леки оръжия. Специален режим на наблюдение позволяваше да се гледа "през очите" на управляваните от компютъра персонажи, и да се вижда, как те преценяват опасните зони, вероятното местонахождение и състояние на противника. ИИ прави интелигентни предположения за положението на неприятелите, както и за силата им (здравословно състояние и оръжието, с което разполагат), за да реши какви действия да предприеме - дали да напредва, да причаква врага, да си избере позиция, от която да обстрелва врага, или да се крие и евентуално да отстъпва пред превъзхождащ враг. Още отсега компютърните сталкери изглеждат като опасни, но и реални противници (или съюзници, в зависимост от това какво отношение сте си изработили сред групировките им). Комбинирани с разнообразното останало население на Зоната и неодушевените, отчасти невидими, но съвсем реални и смъртоносни аномалии, те ще създават много жив и променлив свят.

Останалите демонстрации се въртяха около физиката на играта - как влияят разни въздействия на предметите и телата на противниците. Примерно стандартните гранати разпръскват железни осколки около себе си, и всяка от тях се проследява индивидуално от енджина, за да се определи какво ще удари в крайна сметка. Осколките пробиват меки материали като дърво, но желязото ги спира, и това съвсем пряко влияе на пораженията наоколо. Специално ниво демонстрира светлинните и въобще графичните ефекти на енджина на украинците. От него пролича, че в техническо отношение GSC Gameworld могат спокойно да се наредят сред най-големите, наред с id и Valve.

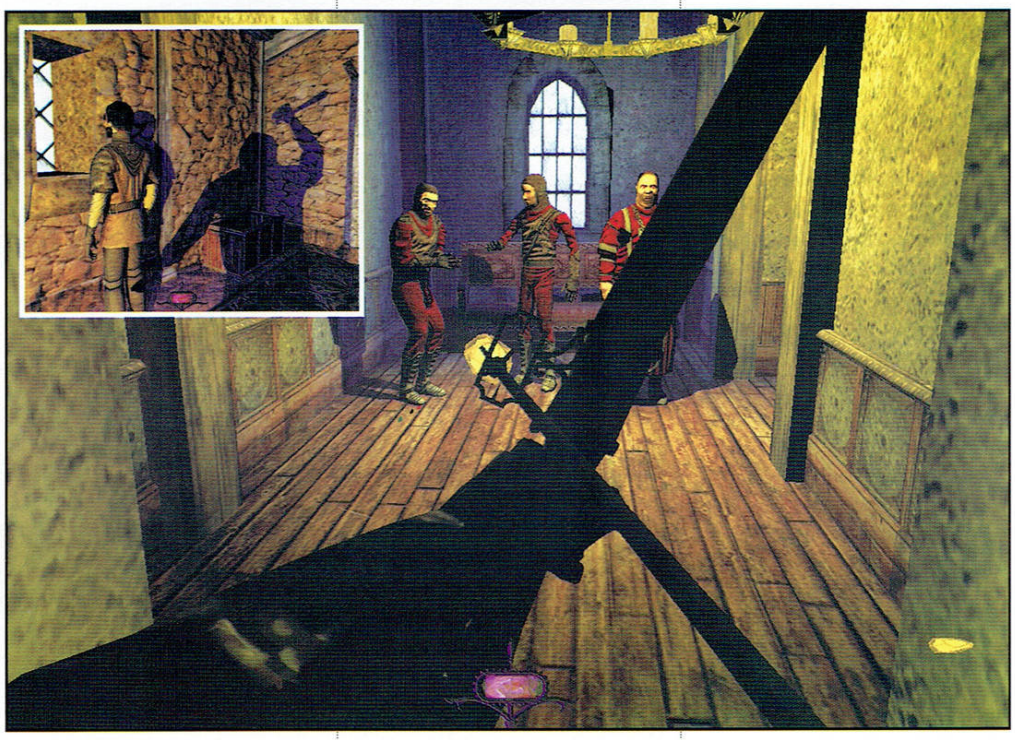
За съжаление, същинският геймплей на STALKER не беше показан на изложението. Явно по него има още много работа, а и нещо толкова комплексно трудно би се събрало в двадесетминутна презентация. При все това, играта трябва да бъде завършена в края на година, и да излезе по някое време догодина.

Thief III

Производител: Eidos
Разпространител: Ion Storm
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Огромни

След като родителите на Thief - Looking Glass затвориха врати преди около две години, един от въпросите, който тормозеше феновете на компанията бе "Това ли е краят на Гарет?" За тяхно облекчение Eidos решиха да дадат трети шанс на чаровния крадец, като този път за неговото развитие отговарят Ion Storm и по-специално екипът, ръководен от Warren Specter (Deus Ex).

За тези от вас, които не са чували за Thief ще поясня, че това е основоположникът на sneaker-shooter-ите - игри, в които вашата основна цел е да се промъкваме незабелязано покрай враговете, а не да ги отстреляте с гранатомета си. Задачата ви е да откраднете даден предмет като понякога условията са да не убивате противник. Сами разбирате, че това води до съвсем различен тип игра, която много бързо привлече множество почитатели. В третото ѝ издание ще видим много промени в графично отношение, както и ще бъдат добавени нови елементи в геймплея. Енджинът на Thief III ще бъде идентичен на този, с който ще работи Deus Ex 2, а това означава огромни пространства, невероятни детайли и реалистична игра на светлини (и сенки - нали все пак става дума за Thief). Вашите противници (пазачи, селяни и зомбита!) ще бъдат още по-реалистични, като вече ще могат да правят гримаси, да мърдат устни и (най-неприятно) ще бъдат доста по-интелигентни от предшествениците си (заслугата е отново на Deus Ex 2). Например ако някой от тях види сянката ви мигом ще хукне да ви преследва, а ако изгасите някоя изнервяща ви факла току-виж стражът с недоволно ръмжене ще отиде да я запали отново. За да се справи с новата напаст Гарет има нови умения в торбата. Едно от тях е да се катери по стени, които са изградени от тухли. При условие, че някои от нивата ще се развиват в замъци, това няма да бъде само козметично подобрение. Системата за отваряне на ключалки ще заема основно място в третият Крадец, като докато обезвреждате поредната бариера ще можете да се оглеждате около себе си. Сред лошите новини е и отсъствието на вярната бухалка, която сега е заменена с хилав нож, който ще направи сраженията лице в лице с противника още по-нежелателни. Очаквайте Thief III в края на годината.



Unreal Tournament 2004

Производител: Epic
Разпространител: Atari
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Големи

На E3 Epic Entertainment обявиха официално, че разработват Unreal Tournament 2004, а на следващия ден демонстрираха могъщо работеща версия на играта, която накара цялото Unreal-ско братство да се разшуми. Какво ново, ще кажете вие? Краткият отговор гласи два режима на игра, шест транспортни средства и три оръжия. За дългия ще се наложи да прочетете доклада докрай.

В UT 2K4 ще направят триумфално завръщане Assault и Onslaught. Двата режима бяха част от по-старите версии на Unreal Tournament и сега се завръщат с множество подобрения. Assault, както подсказва и името ѝ, е тип игра, при която единият отбор щурмува дадена сграда и се стреми за определеното време да изпълни целите, които са зададени (например да свали щита на космическа станция, да открадне свръх-секретен танк, да спре фабрика за производство на роботи). Другият отбор опитва да им попречи. В зависимост от нивото, защитниците ще разполагат с отбранителни кули или едноместни кораби, с които да пресрещнат атакуващите сили още във въздуха. Докато управлявате кораби ще можете да избирате между перспектива в първо и трето лице. Звучи повече от обещаващо. Вторият режим на игра прилича до голяма степен на Capture The Flag. Само че тук, вместо да крадете знамето на врага и да го носите в своята база трябва да унищожите монумента на врага да опазите своя и да построите свой монумент в чуждата база. Тогава тя става ваша и печелите играта. Именно в този режим се появяват толкова дълго чаканите превозни средства. Те са общо 6 на брой - 4 наземни и 2 въздушни. Имате всичко, което пожелаете - от лекия летящ на сантиметри над земята едноместен Skimmer, до тежковъоръжения и също толкова бавен и трудноподвижен Танк. По въздуха ще атакувате с едноместен вертолет и бомбардировач. За да можете да противодействате на противник, яхнал някое от тези чудеса на техниката ще ви се наложи да прибегнете до новото противотанково РПГ, гранатомет, работещ с магнитни мини, които просто залепват за метални повърхности и на паякообразните мини. Последните представляват еманация на дистилираната подлост на поколения програмисти. След като хвърлите една от тези мини тя или ще тръгне веднага към враговете в нейния периметър или ако не открие нищо ще застане на едно място и ще очаква жертвите си. След всичко казано дотук, можем единствено да се надяваме, че Epic Entertainment няма да отложат излизането на Unreal Tournament 2004 и ще можем да сложим ръце върху нея в края на годината.

Doom 3

Производител: id Software
Разпространител: Activision
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: 15.11.2003
Очаквания: Огромни

В новия Doom няма да откриете кой знае каква дълбочина на геймплея или историята. Създателите му са съсредоточили усилията си в друга посока. Думата, с която описват собствените си преживявания в играта, е кратка и ясна - "страх".

Всичко в новото творение на id навява чувството за параноя - пълзящите по стени и тавани изчадия, чудовищата изскачащи през стени и подове, стръвта и кръвожадността в движенията им, специалният акцент върху динамичните сенки, тъмните, тесни коридори на нивата, високотехнологичното многоканално озвучаване. Даже скоростта на движение е забележимо по-ниска от това, с което сме свикнали в предните заглавия на id, и макар зомбитата да са още по-бавни, от тях

едва ли просто може да се избягa. Оръжията не са свръх-мощни, патроните са преброени, зад всеки ъгъл може да се крие враг, всеки коридор или стая може да се превърне в капан, чудовищата са адски разнообразни и могат да изникнат буквално отвсякъде, а геймплеят се редува с кратки кинематографични откъси с енджина на играта. Напрежението се състява, трупа се и накрая избухва в бърза и кървава битка, в която можете да оцелеете само ако оставите параноята да води инстинктивните ви реакции.

На диска на списанието ще намерите филмчето, което се показваше на E3. Doom 3 ще излезе в края на годината за PC, и известно време след това - за Xbox.

AquaNox 2

Производител: Massive
Разпространител: JoWood
Жанр: Екшън
Кога: 01.08.2003
Очаквания: Големи

AquaNox 2: Revelation е продължението на изключително приятния екшън на Massive Development - AquaNox, който преди време ни потопи в мрака на дълбоководните битки. Разработчиците обещават да променят всичко онова, което попречи на играта да спечели и в Щатите популярността, на която се радваше в Европа.

В продължението не играете с героя си от първата част - Deadeye Flint. Той е заменен от нов персонаж - William Drake, изследовател, опитващ се да открие мистериозен артефакт, известен с името Angel's Tears, както и да разбули мистериите около миналото на собственото си семейство. С напредването си в играта ще се срещнете с много - най-различни персонажи, включващи приятелски настроени капитани на подводници, пирати и съревноваващи се с вас капитани, не искащи нищо друго, освен да ви видят мъртви. Играта ще съдържа около 45 разнообразни мисии, които ще варират от просто ескортиране, през спасителни такива, та чак до брутален подводен екшън, в който да извадите всичките си оръжия и да покажете какво можете. Сюжетната линия на играта ще е напълно нелинейна, като във всеки един момент ще имате на разположение до три мисии, от които да изберете тази, която най-много допада на вкуса и моментното ви настроение.

В Revelation ще са включени голям брой различни подводни кораби и оръжия. Четири различни кораба можете да придобиете по време на самата игра, обикновено като възнаграждение за спасителни мисии. Всеки кораб ще може да бъде модифициран - с по-добра броня, по-мощен двигател и т.н. Ъпгрейдите на оръжията ще включват по-мощни оръжия и торпеда, с-които да се противопоставяте успешно на вражеските атаки. Управлението в Revelation ще е сериозно променено спрямо първата част на играта, като са добавени много повече възможности за настройването му по ваш вкус, както и възможността да правите странично превъртане и други подобни маневри с подводницата си в опитите си да избегнете вражеския огън.

Обещанията за графичното оформление са то да е още по-блестящо от това на първата част. На каква хардуерна цена обаче? Предстои да разберем.

worlshop.headoff.com

Drake

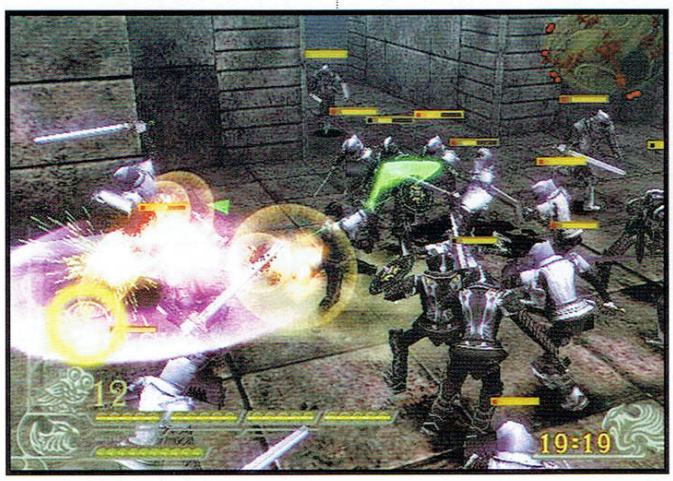
Производител: Idol FX
Разпространител: Majesco
Жанр: Екшън

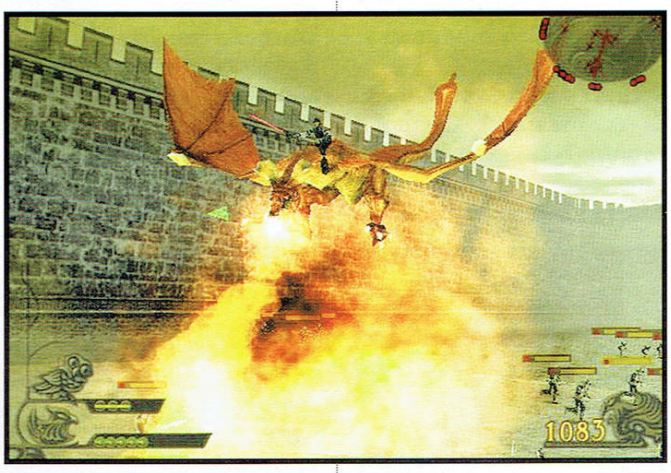
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Средни

Majesko показваха новия си екшън в стил комикс. Играта се разработва за Xbox и PC паралелно, и разказва приключенията на възкръсналия анти-герой Drake, който се е заел да отмъщава. Според описанието на създателите, Drake представлява приключение от тип Батман с елементи в стил Джон Ву, съчетани с ефекти от Матрицата.

Според показаното на изложението, подобно определение пасва добре на заглавието.

Главният герой може да използва по две оръжия едновременно. Всяко от тях може да се избира независимо - няма проблем в едната ръка да държите картечен пистолет, докато с другата насочвате рязана пушка. Прицелването и стрелбата на всяка от ръцете също се командва поотделно. Точно както в Матрицата (и Max Payne) можете да забавяте хода на времето, за да изпълнявате сложни каскади, докато летящите куршуми почти спират във въздуха около вас. Можете да тичате хоризонтално по стените и даже да скачате от стена на стена, стига да ви стига ловкостта.





Дотук Drake се оформя като качествен и стилен екшън. Графиката използва техника, която придава на героите типичен анимационен изглед, но сякаш по-добре се адаптира към обкръжението, и това допълнително засилва комиксовото излъчване на заглавието. Между другото, заедно с играта ще излезе и истинки комикс на същата тема.

Far Cry

Производител: Ubi Soft
Разпространител: Crytek
Жанр: Екшън от първо лице

Кога: Краят на 2003
Очаквания: Средни

Far Cry е разработен първоначално като демонстрация за възможностите на 3D енджина на Crytek, които по онова време са работили върху друго заглавие, което впоследствие е било спряно в полза на екшън-ориентиран FPS с някои впечатляващи технически черти.

Графичната система на Far Cry използва специална техника, наречена от създателите си "polybump", за да показва открити пространства с отдалечен на повече от миля хоризонт. Играта също динамично ще решава колко детайлно да показва моделите на хора и предмети в зависимост от това колко далече от наблюдателя се намират те. Crytek са демонстрирали впечатляващи и детайлни джунгли с преплетени и раздвижени от вятъра дървета, листа и треви.

Играта ще ви постави на мястото на любител на спокойствието на малък тропически остров. В началото на действието обаче ще срещнете любопитна журналистка, дошла да разследва "странни събития" на острова. Скоро след това на сцената се появяват "тайнствени войници", и спокойствието си отива завинаги, заменено от битка за оцеляване.

Crytek се хвалят с изкуствения интелект на войниците си. Според тях, компютърните персонажи притежават почти истинска свободна воля. Тя ще им позволява да взимат индивидуални решения, и при евентуално преиграване на една и съща ситуация от тях могат да се очакват различни реакции. Поведението им ще бъде възможно най-човешко - няма да бъдат свръх-точни или всезнаещи, но ще работят координирано, ще изпълняват заповедите на командирите си, и въобще ще се опитват да ви поставят натясно по възможно най-реалистичен начин. Е, подобни обещания сме чували вечер неведнъж, но ако този път те се окажат реалност, хм... това заслужава да се види!

Painkiller

Производител: People Can Fly
Разпространител: DreamCatcher
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Големи

Painkiller беше сред най-впечатляващите гледки на изложението. Става дума за бърза, брутална и директна игра с екшън от тип Serious Sam, но с малко по-различно отношение. Действието се развива в кошмарна версия на модерния свят, в която навсякъде са се развихрили сякаш безкрайни тълпи адски чудовища. Подземният свят кипи в подготовка за прокълната война, и на вас не ви остава нищо, освен с бой да си пробиете път през тях към очистването и спасението.

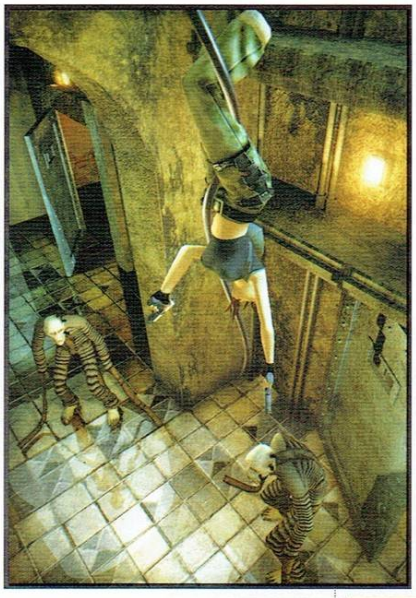
Играта ще ви прекара през детайлно моделирани обкръжения, възможни благодарение на специалната графична платформа, способен да показва сцени с огромен брой полигони и реалистично осветление. Енджинът Havok 2.0 ще отговаря за физиката в играта, примерно анимирането на мъртвите тела и деформируамите обекти. В Painkiller ще могат да се използват експлозиви, за да се разчиства път, да се премахва прикритието на враговете, или просто да се взривяват неща за удоволствие.

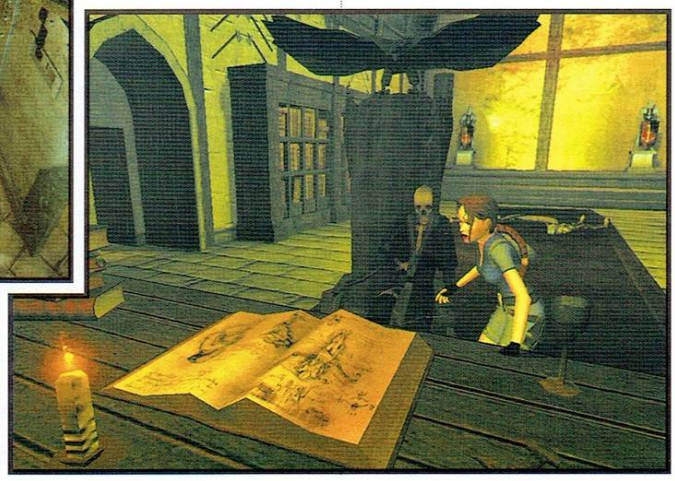
Заглавието е направено, за да се играе стремително и безкомпромисно, с екшън без почивка. Оръжията ще идват по двойки, и ще имат допълнителен режим на стрелба. Героят ви (той, изглежда, си е продал душата на някой под земята) ще може да се превръща в могъщо, обладано от зъл дух същество - за целта просто трябва да съберете 100 убити души. Поляците от People Can Fly работят върху усъвършенстван групов и индивидуален ИИ, който да кара враговете да работят заедно и да ви правят живота още по-черен. Естествено, когато излезе (не е обявена твърда дата все още), Painkiller ще предлага разнообразни опции за игра в мрежа.

Tomb Raider Angel of Darkness

Производител: Core Design
Разпространител: Eidos
Жанр: Екшън от трето лице
Кога: 17.06.2003
Очаквания: Средни

Който следи списанието от самото му начало знае за нашето целокупно отношение към приключенията на кака Лара след втората игра от поредицата. Лъч на надежда бяха новините, които излизаха около последните приключения на героичната археоложка - мрачна атмосфера, втори герой, с който можем да играем, нови движения, и не на последно място - нов енджин, който да смени остарялата и закърпена като полски Фиат платформа. От реакциите на колегите ни, посетили тазгодишното E3 обаче можем само да наточим добре секирите, с които да порежем заглавието, предстоящо да излезе през следващите няколко месеца. Според on-line изданията, коментирали новата Лара, проблемите от предишните части не са избегнати. По време на битки камерата отново показва празната стена, докато нашата героиня е хваната натясно от няколко невидими за нас противници. Интерактивността в играта май пак се очертава да бъде на завидно ниско ниво, а шумно прокламираните адвенчър елементи, като че ли ще ги хване липсата. Свидетелство за отсъствие на здрава логика в играта е фактът, че Лара не може да отвори и най-обикновена врата докато е извадила пистолет! Графиката, която преди две години изглеждаше много, много добре вече е придобила добре патиниран вид. Като цяло финалните оценки са за среднокачествен екшън, който е бил твърде шумно рекламиран. Така че - да не кажете, че не сме ви предупредили. Единственият шанс да видим коренно различна Лара Крофт е тя да излезе след шест месеца, а не след няколко дена.



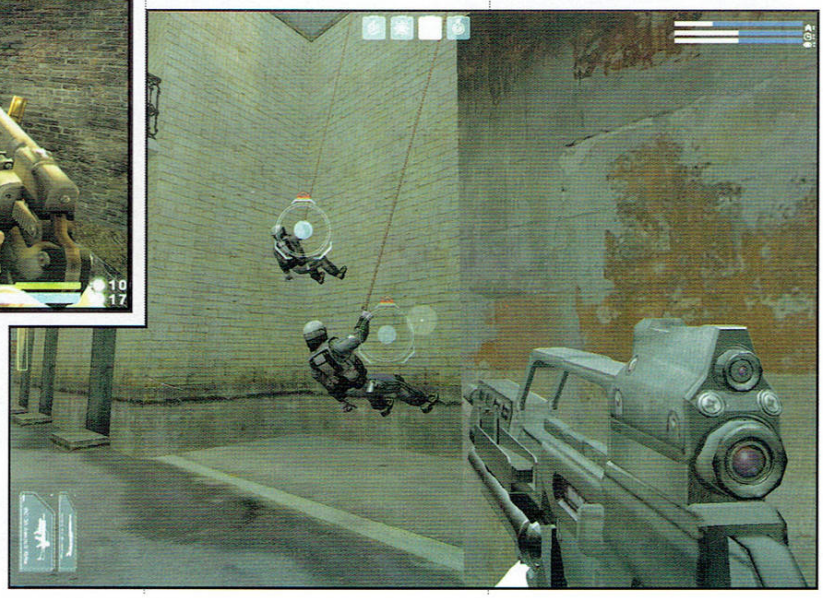


workshop.headoff.com

Trinity

Производител: Gray Matter
Разпространител: Activision
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: 2004
Очаквания: Големи

Ако все още треската по новата Матрица ви държи бързам да ви разочаровам - Тринити НЕ е чаровната половинка на Нео от притчата на братя Уашовски за края на света - такъв, какъвто го познаваме - а най-обикновен супер воин, способен да се справя собственоръчно с средно голяма бронирана пехотна рота. Добрата новина е, че вашата доволна физиономия ще гледа през очите на тази машина за убиване, а няма да се чудите как да светите маслото на гореспоменатия изверг. Има няколко интересни неща около този екшън в първо лице. Първо - той се разработва от Gray Matter, което поне за мен е гаранция за качество. Спомнете си Return to Castle Wolfenstein и ще разберете за какво става въпрос. Апропо Trinity ще се базира на модифициран почти до неузнаваемост Quake 3 engine, който бе основата и на Return to Castle Wolfenstein. Второ - Матрицата се е набъркала не толкова в името на играта, колкото в една от основните черти на играта така наречения "flashtime". Това ще бъде ни повече, ни по-малко bullet-time-а на Max Payne - около вас ще летят лежерно куршуми, противниците ви ще се движат едва-едва по терена, а вие ще можете да правите различни акробатични номера като странични превъртания във въздуха, да раздавете свръхестествено силни ритници или просто да застрелвате нещастниците. Именно поради flashtime-а Trinity ще бъде предназначена единствено за солова игра, но пък ни очаква близо 40 часово приключение с много силна (според авторите ѝ) история. Около половината от играта вие ще се мъчите да разберете каква е причината цялото ви тяло да е натъпкано с бионични импланти, които ви дават гореспоменатите свръхестествени способности. Наред с развитието на фабулата, ще имате възможност да подобрявате и ъпгрейдвате вашите импланти, което (имайки предвид No One Lives Forever 2, където имаше подобна система за развитие на персонажа) е една много добра новина. Да се надяваме, че през 2004г. когато Trinity излезе, тя ще бъде същия динамичен и интересен екшън, който видяхме от трейлърите от играта.



Warhammer 40,000

Производител: Kuju
Разпространител: THQ
Жанр: Екшън
Кога: Лято 2003
Очаквания: Средни

Ето едно заглавие, в чиято вселена вече сме бродили. След няколко стратегически и ако не се лъжем поне една ролева игра от поредицата, вече е ред да стъпим на бойното поле и от първо лице единствено число в този триизмерен екшън. Ролята, която ни е отредена е на командо тау (една от новите раси наскоро анонсирана от Games Workshop, да не се бърка с Gamers' Workshop). Нашият герой отива на съвсем безобидна мисия да освободи пленен от Имперските сили съюзник. Както сигурно сте се досетили, нещата загрубяват и скоро се озоваваме в сложни и недипломатични отношения със силите на Хаоса - по думите на хора играли Warhammer това е една от най-мощните фракции във тази Вселена. Конфликтът ще ескалира по време на 17 мисии, а за плавното развитие на фабулата ще помогнат 8 предварително рендерирани анимации.

За ваше щастие расата и рангът ви ви облагодетелстват със специален боен костюм, а уменията ви в боравенето с оръжия със среден и далечен обсег ще бъдат повече от сносни. Поради тази причина ще разполагате с една купчина футуристични ютии които ще бъдат усъвършествани версии на снайпер, огнепръскачка и производните им.

За да има върху кого да се упражнявате с тях, от известната фирма Kuju Entertainment са ви подбрали врагове от най-различен калибър, които май няма да ни впечатлят с интелекта си. Повечето сцени в играта ще бъдат скриптирани, а тактическите маневри на вразите ще се ограничат до криене и приклякане от куршумите.

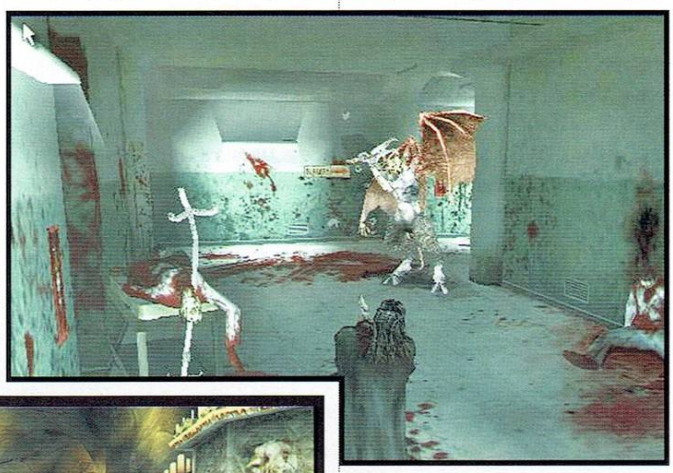
Очаквайте Warhammer 40000 в близките месеци.

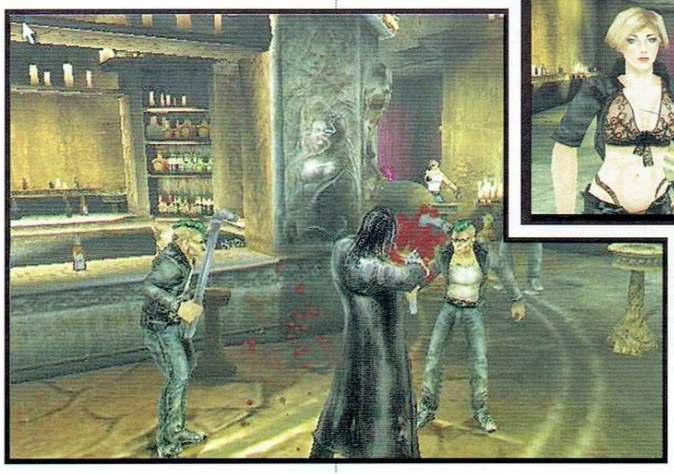
Four Horsemen of the Apocalypse

Производител: 3DO
Разпространител: 3DO
Жанр: Екшън от трето лице
Кога: Есен 2003
Очаквания: Големи

Четиримата конници на Апокалипсиса е може най-мащабният проект на 3DO и една от най-чаканите игри тази година. Сюжетът е базиран на библейското пророчество за края на света, описан в Откровенията на Йоан. Според предсказанията след отварянето на четирите печата на Земята идват Чума, Глад, Война и Смърт, за да унищожат човечеството. Водачът им Война е подобен на киборг - с прикрепени оръжия към различни части от тялото. Чума, озвучавана от небезизвестната Трейси Лордс (wow! - дружна въздишка на носталгия сред мъжката част от колегията, за която доскоро сериите "Дълбоко в Трейси" бяха, така да се каже - прозорец към оформящия характера свят на... Онан), е фатална жена, оставяща диря от кръв след себе си. Глад е чудовище с озъбена уста на мястото на корема. И последният, Смърт, има класическия вид на скелет с коса и черен плащ.

Срещу тях застава отлъченият архангел Abaddon (интересното е, че в превод от еврейски името му означава погубител). На негова страна са и трима простосмъртни, притежаващи силата да се опълчат срещу конниците. Трудно е да се разграничат добрите в тази игра - ярък пример са действията на Абедън - отсича главата на противника, набожда я на върха на меча си и я напъхва в разпорения му стомах. Той събира душите на поваленитe демони, за да ги използва за собствено усъвършенстване. Ще има възможността да убива с голи ръце, огнестрелни и хладни оръжия, като колкото повече се използва дадено оръжие, толкова по-умел става с него. Първият от избраните, полуслепия Jimmy Ray Flynt,е бивш проповедник, превърнал се в сериен убиец. Както се оказва по-късно, той притежава способността да усеща демоните, изглеждащи като хора и е премахвал само тях. Anderson Scott - корумпиран политик и кандидат за президент, имащ дарбата да печели враговете на своя страна. Накрая - 18-годишната проститутка, Jesse Horner, която може да лекува архангела и пренасочва щетите към противника.





Конниците няма да са единствените противници, за да се стигне до тях, ще трябва да се мине през орди от всевъзможни демони и слугите им. Завършващата битка ще е с Сатаната (озвучаван от Tim Curry), който стои зад цялата тази история.

Очаква ни сурова и мрачна готическа атмосфера, разкриваща един загиващ свят. Много насилие, фонтани от кръв, хвърчащи навсякъде разкъсани крайници. Завършващите удари, както и всички combat анимации са дело на екипът, стоящ зад първата Матрица, Боен Клуб и Гарванът. Присъства и почти задължителния напоследък bullet-time, наречен "Wrath of God".

Chrome

Производител: Techland
Разпространител: Strategy First
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: 14.06.2003
Очаквания: Средни

За да не се повтаряме, прочетете първото изречение за предходното заглавие. И тъй да преговорим:

Тактически шутър, който ни отвежда в 22 век. Води се ожесточена борба между две корпорации за контрол над превърналата се в голяма рядкост хромна руда. Наемникът Bolt Logan постоянно сменя страните според заплащането. На по-късен етап в събитията се намесват и група колонисти. Изборът на Logan определя и финала. Въведени са и ролеви елементи - чрез подбирането на подходящи импланти могат да се изменят способностите. Ъпгрейдите ще позволяват използване на bullet-time, намаляване на поетите щети, повишаване на точността при стрелба и използването на оптика при оръжия без подобна опция.

Собственият графичен енджин, може би най-отличителната характеристика на играта, позволява изграждането на над 100 000 полигона на кадър. Разработчиците обещават огромни нива - джунгли, с реалистична растителност, ледени глетчери, скалисти пустини и каньони. Не са подминати и типичните военни бази с многобройни коридори и лаборатории, орбиталните космически станции. Специфичния начин на организация на инвентара няма да позволява носенето на голям брой оръжия и оборудване - те ще трябва да се подбират преди всяка мисия. Засега се известни 8 превозни средства, които ще могат да се използват и в сингъл, и в мултиплейър мисиите. Те варират от личен самолет до космическа совалка и боен mech.

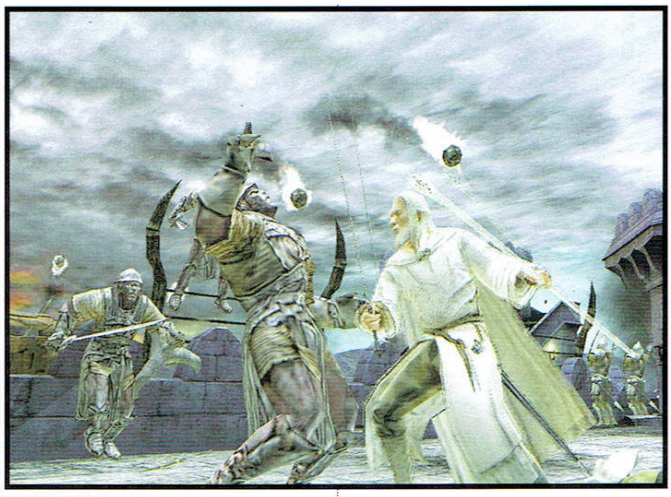
workshop.bezdelf.com

LOTR The Return of the King

Производител: EA
Разпространител: EA
Жанр: Екшън от трето лице
Кога: 25.08.2003
Очаквания: Големи

На изложението можеше да се види PS2 версията на играта по последната чат на филма LOTR. Не е чудно, че тя много прилича на предшественика си LOTR: The Two Towers. Отново ще се впуснем във вихъра на битката, поели управлението на Арагорн, Леголас и Гимли. Освен тях ще можем да покосяваме орките и от името на Гандалф, Сам и Фродо, с които наборът герои вече става сериозен. Създателите обещават този път наистина да има разлика между персонажите. Начините им на развитие ще са специално измислени с тази идея.

Освен персонажите, нивата също ще имат какво ново да предложат. Картите ще са по-големи, с повече врагове и повече места за изследване и прочистване. Обкръжението ще бъде по-интерактивно, и в част от мисиите и за част от персонажите това ще бъде от първостепенно значение - примерно Сам и Фродо по-малко ще разчитат на груба сила и повече на това да открият нещо около себе си, с чиято помощ да избият голямо количество орки. Мисиите ще са поне 13 (без да броим секретните), и в тях ще има алтернативни пътища. Освен тайни мисии, ще има и четири секретни персонажа, които ще могат да се отключват по време на игра.



Сериозно нововъведение ще бъде кооперативният режим, където на един и същ екран, от обща гледна точка, срещу пълчищата на Мордор ще могат да играят двама души едновременно.

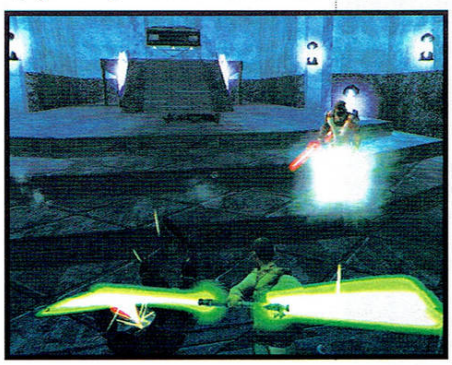
LOTR: ROTK ще излезе през ноември, преди едноименния филм, и в играта ще могат да се видят предварително сцени от кинопродукцията.

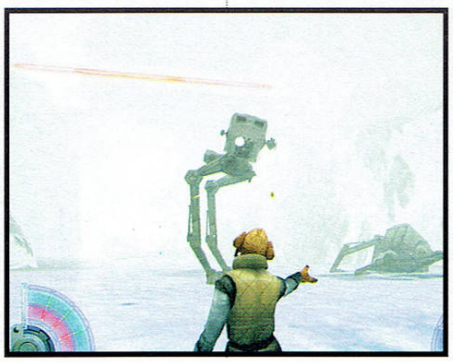
Jedi Academy

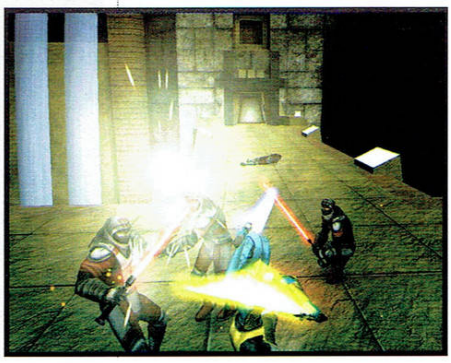
Производител: Raven
Разпространител: LucasArts
Жанр: Екшън
Кога: 14.11.2003
Очаквания: Големи

Следващият Jedi Knight вече е на път към екраните на мониторите ни - по-увлекателен и впечатляващ отвсякога. Този път ще играете от името на ученик в джедайската академия на Люк Скайуокър на Явин 4. Заглавието ще идва с подобен на Counter-Strike режим на мрежова игра. Затова този път LucasArts предлагат доста сложна система за създаване на персонажи, с която вече трудно ще можете да срещнете подобен на себе си герой, докато играете онлайн. Кампанията за индивидуална игра ще ви прекара през множество познати места - Татуин и Хот примерно, и ще ви срещне с познати лица (Чубака ще бъде там!). Ще има карти, направени да се играят с помощта на превозни, хм, средства (да речем, двукраките канонерки AT-ST и косматите тонтони). Сред враговете също ще има новости - на изложението са демонстрирали ниво със звяра Ранкор, който небрежно успял да изяде представителя на LucasArts.

Структурата на играта също ще бъде нетрадиционна. За да стигнете до края на историята ще е нужно да изиграете едва 80% от мисиите, а понякога ще ви се налага да се връщате към мисии, на които вече сте се провалили, за да ги пробвате пак с помощта на новопридобитите си джедайски умения. Силата да бъде с вас през ноември, когато ще излезе играта - или по-скоро, силата да е на помощ на враговете ви...







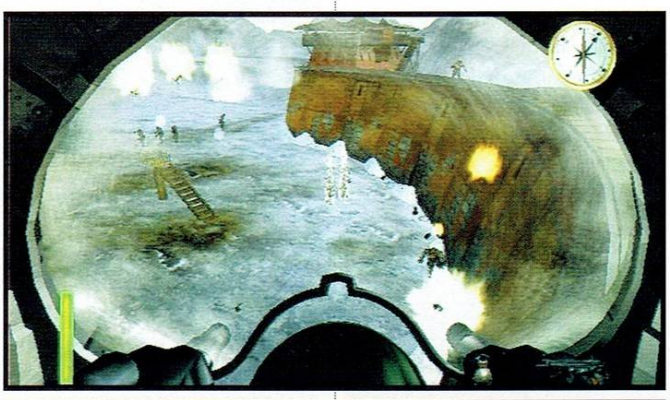
Armed & Dangerous

Производител: Planet Moon
Разпространител: LucasArts
Жанр: Екшън
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Големи

Въпреки, че беше незаслужено пренебрегната от масовата публика, предишната игра на Planet Moon Studios - Giants: Citizen Kabuto, беше шумно аплодирана от критиците (пък и от някои ценители в нашата редакция) за неподправената си оригиналност. LucasArts са се спрели на Planet Moon за разработката на Armed & Dangerous - изцяло нова екшън игра, обещаваща зашеметяващ и забавен геймплей, уникална фантастична обстановка и някои наистина ГОЛЕМИ експлозии.

Armed & Dangerous ще ви постави в ролята на Roman - лидер на банда асоциални бандити, наречени Lionhearts. Бандата включва гореспоменатия още и Jonsey - шотландец с отровен език и големи познания за експлозивите; Q1-11 - боен робот с аристократичен нрав и Rexus - могъщ някога магьосник, виждал и по-добри дни. В началото нашите пичове се събират с цел организирането на голяма кражба, а накрая се оказват забъркани във въстание срещу злият крал Forge, основно заради планираната акция. Обект на въжделенията на бандата е Book of Rule - могъщ артефакт, за който пророчествата гласят, че ще помогне за свалянето на злия тиран. Естествено, за да се докопате до него ще трябва да си пробиете път през армията на лошото, включваща силно нелицеприятни полу-хора, полу-животни, роботи-убийци, зли монаси, гиганти и нещо наречено "twiglet".

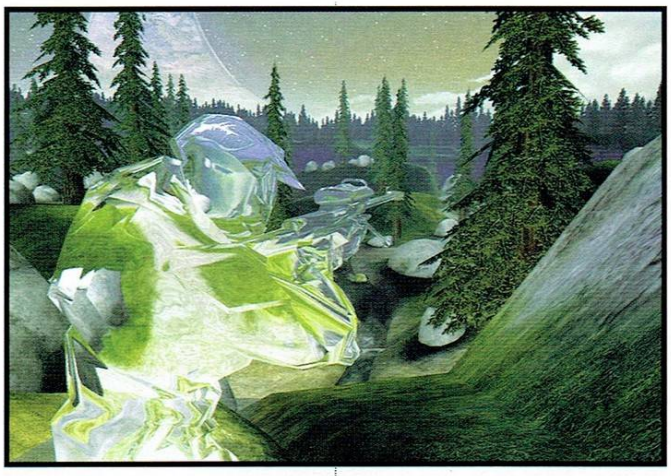
Все още не е известно много за геймплея на Armed & Dangerous, но очевидно идеята на разработчиците е за ускоряващ пулса екшън. Играта ще включва 21 различни мисии, които ще ви разходят из пет различни типа терени, включващи снежни нива, планински нива, горски нива и дъждовно-скалисти нива... абе - нива (хехе)! Арсеналът включва всякакви шантави оръжия, като например Циклопски снайпер, силно разрушителната Vindaloo базука, и два вида бомби - topsy-turvy и sticky. Ефектът от употребата на topsy-turvy бомбата звучи особено интригуващо, защото твърденията са, че тя моментално ще обръща света с главата надолу, изпращайки враговете ви да се реят в небесата, само за да се разпльокат в краката ви, когато светът заеме правилно положение секунди по-късно.



Ако предишната работа на Planet Moon Studios може да се приеме като някакъв намек, то Armed & Dangerous се очертава като доста чудато и интригуващо екшън заглавие, с ударение върху хумора и необичайността. Е, дано само авторите не се отплеснат прекалено и този път успеят по-добре да напипат баланса между оригиналност и традиции.

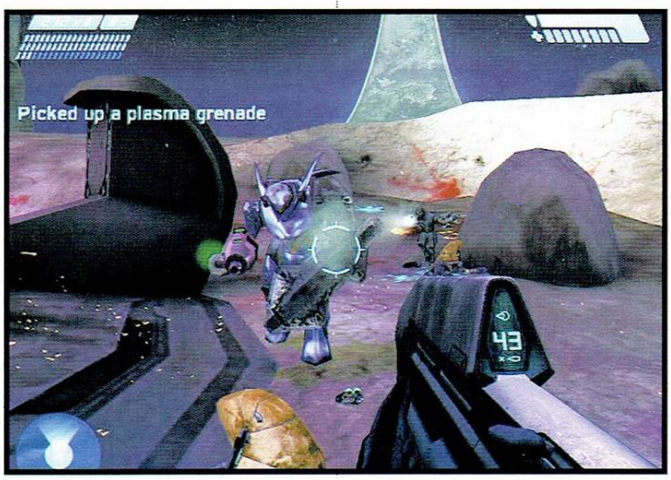
Halo Combat Evolved

Производител: Gearbox
Разпространител: Microsoft
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: 14.09.2003
Очаквания: Големи



От E3 новините за PC версията на Halo са добри. Конверсията от Xbox върви по план, а резултатите, показани на изложението, определено заслужават внимание.

Управлението с мишка и клавиатура е по-лесно, отколкото на конзолата, въпреки, че оригиналната схема на захващане на цели и автоматичното им следене е запазена. Елегантното оригинално управление в новия си вариант е не по-малко интуитивно - използват се едва няколко клавиша на клавиатурата. Прекрасното оформление също не е загубило блясъка си. Чудесната графика ще се появи на екраните ни в по-голяма резолюция, и съответно - по-ясна и чиста, а 5.1-каналният звук ще може да се използва благодарение на поддръжката на Creative EAX. Промени са настъпили в мултиплейър-частта. Засега изглежда най-вероятно кооперативният режим да отпадне поради технически затруднения, но останалите видове игра в мрежа ще дойдат с екстри - шест нови карти, три превозни средства и едно оръжие (познато от индивидуалната част на играта, но недостъпно за играча до този момент). Трябва само да изчакаме до края на лятото.



workshop.headoff.com

Freedom Soldiers of Liberty

Производител: IO
Разпространител: EA
Жанр: Екшън
Кога: 22.09.2003
Очаквания: Средни

Freedom ще ви постави в кожата на... водопроводчик сред завзетия от съветски войски Ню Йорк в едно алтернативно бъдеще. Гореспоменатият труженик ще използва всички достъпни средства на труда, за да освободи града си от агресорите. Не, не говорим да ги замеря с гаечни ключове, да ги души с кълчища или да им навива обратна водопроводна резба - иде реч за стандартната конвенционална железария като автомати и гранатомети в компанията на коктейл Молотов. Нашият герой обаче няма да бъде сам в това свое желание - патриотичните американци ще се присъединяват към него, а той ще трябва да координира действията им и да ги командва в изпълнението на всякакви задачи - от дребен саботаж до пълномащабни нападения на вражески укрепления.

Набирането на доброволци се управлява от специална програмна подсистема, която следи репутацията ви. Успехите ви в борбата с лошите руснаци ще се отразяват на реакциите на хората към вас, и съответно - на шанса им да се присъединят към вас. След като ги вземете в отряда си, ще можете да им казвате какво да правят - да ви следват, да разузнават или да защитават позицията си - с натискането на единствен бутон.

Историята на Freedom ще се развива в продължение на дълго време. По време на игра не само ще се сблъсквате с доста известни места от Ню Йорк, но и ще можете да следите как сезоните се сменят, а познатият ни (поне от филмите) град постепенно ще се превръща в опустошено бойно поле.

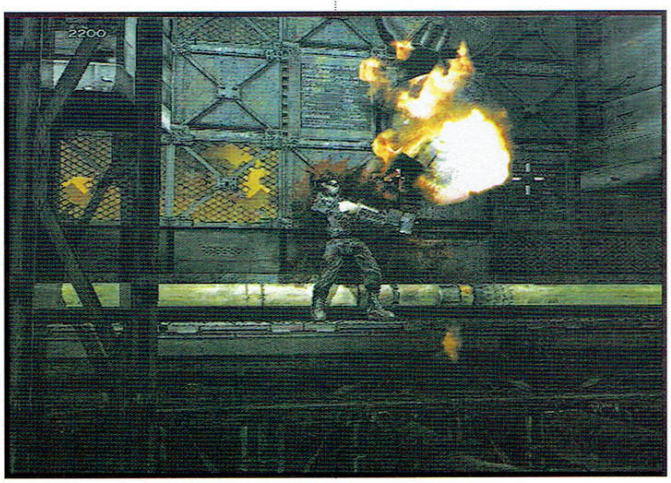
Играта се разработва от създателите на Hitman - IO Interactive.

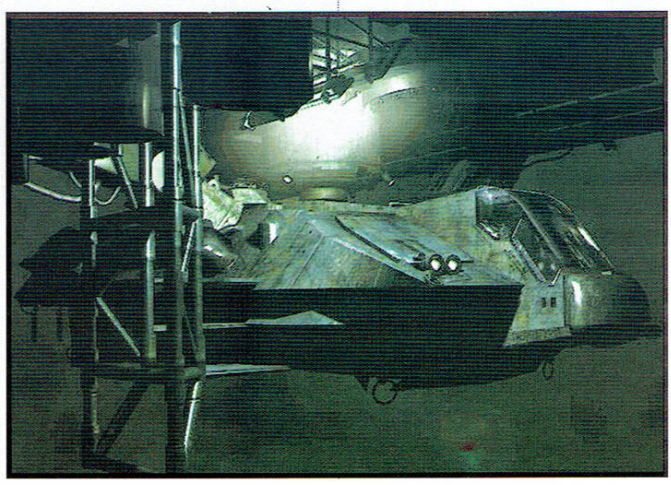
BlowOut

Производител: Kaos Kontrol
Разпространител: Majesco
Жанр: Екшън
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Средни

За тази игра наскоро писахме, затова сега само ще припомним накратко, добавяйки една-две новости. Kaos Kontrol ни предлагат един полузабравен вече жанр - този на side-scrolling игрите, пресъздавайки класическия 2D аркаден геймплей в 3D енджин. Големи надежди се възлагат на нетрадиционния дизайн, дело на известния Yasushi Nirasawa, създател на доста филмови чудовища, в т.ч. тези от Final Fantasy: The Spirits Within. Негово дело са и 14-те уникални типа врагове, срещащи се в играта. BlowOut притежава мрачен и неприветлив изглед, доближавайки се до изчистената атмосфера на стар чернобял филм. Първоначално, този факт ще затрудни в известна степен разпознаването на интерактивните части на средата - сандъците със скрити оръжия, стените, превръщащи се във врати.

Фабулата е доста позната от фантастичните филми - пехотинецът John "Dutch" Cane е изпратен заедно с отряда си на космическа база, завладяна от извънземни. Използвайки целия известен ни досега арсенал - картечница, помпа, огнехвъргачка, плазмена пушка, nailgun, резачка и специалните бонуси, той ще премине през над 18 мисии. Трябва да се спомене и оригиналният level editor-а, отличаващ го от останалите заглавия. Той ще може да се използва не само за създаване на нови нива, но и за изменяне на съществуващите във всеки един момент. По време на самата игра ще се прибавят нови светлинни източници, оръжия, амуниции, различни предмети...





Chaser

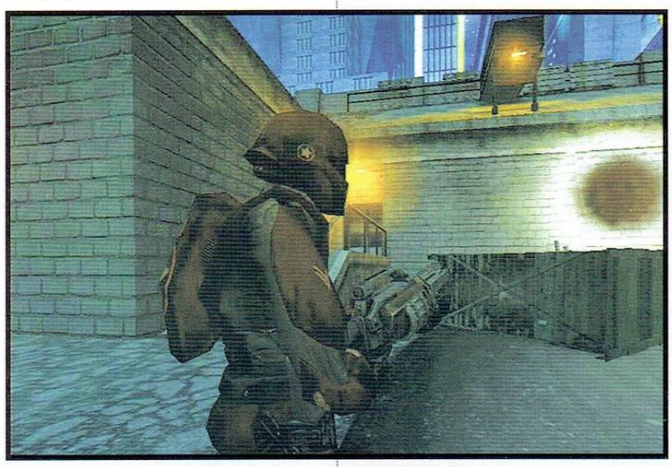
Производител: Cauldron
Разпространител: JoWooD
Жанр: Екшън
Кога: Лято 2003
Очаквания: Големи

След половингодишно забавяне и смяна на разпространителите, датата на излизане на Chaser е вече обявена. Това е първият шутър от първо лице на Cauldron, досега занимавали се единствено със стратегии. Chaser е таен агент, който се събужда в космически кораб, отвеждащ го към марсианските колонии. По нещастно стечение на обстоятелствата обаче, той е загубил паметта си. Допълнителен проблем са и мистериозните войници в червени униформи, опитващи се да го убият.

Обещани са над 60 оръжия, 45 огромни нива, включващи подземни тунели, разрушени градове, снежни пустини, реализирани със собствения енджин - CloackNT. Графиката няма да е революция в жанра, особено на фона на останалите излизащи заглавия, но достатъчно ефектно пресъздава постапокалиптичното, индустриализирано бъдеще, а излезналия наскоро трейлър загатва за добрите постижения на разработчиците по отношение на физическия модел и реалистичността. Сериозно внимание е отделено на саунда и звуковите ефекти.

Словаците от Cauldron залагат основно на чистия екшън и засуканата фабула, играта ще е изцяло линейна, без сложни пъзели и загубено време в търсене на определена ръчка в нивото. Поведението на враговете ще е предварително скриптирано, което ще дава възможност за усъвършенстване на тактиката при минаване на определена мисия. Според малко претенциозното изказване на един от създателите - David Durcak, атмосферата в Chaser ще се доближава до тази на първия Half-Life. Паралелно, част от режимите в мултиплейър са вдъхновени от CounterStrike.

Няма лошо, но пък от друга страна... задава се Half-Life 2!



Apocalyptica

Производител: Extreme FX
Разпространител: Konami
Жанр: Екшън
Кога: Есен 2003
Очаквания: Средни

Една от игрите, представени от Konami на тазгодишното E3 е Apocalyptica - отборно-ориентиран търд-търсън екшън, разработван от Extreme FX. Историята се развива в пост-апокалиптичното бъдеще, когато тъмният владетел Satan е бил съживен като Neo-Satan и е поробил Земята, преименувайки я на Nu-Hades. Останките от човешката раса са поробени или са се пръснали из цялата Вселена. Поемате контрола над един от четиримата технологично усъвършенствани и силно религиозни войници, решени да се промъкнат в крепостите на Neo-Satan и да освободят света от злата му хватка.

Apocalyptica е отборно-ориентирана игра, така че, докато играете ще водите и останалите трима души. Ще имате на разположение три различни типа атаки, с които да разрушавате перушината на подопечните на Neo-Satan - огнестрелни оръжия, оръжия за близък бой и магически умения... а, да - и танк в задния джоб... майтап бе.

Куестове, чиито решения ще са базирани на добрата отборна работа ще се редуват с големи количества чист екшън срещу армиите на лошите. Освен сингъл-плейър, Xbox версията на Apocalyptica ще предлага и поддръжка на Xbox Live, даваща възможност на до осем играча да премерят сили един срещу друг в деатмач или пък да се пуснат заедно в cooperative режим, следвайки сценария на играта. Представените материали за играта не съдържат подробности около онлайн възможностите на PC версията на играта, но очакванията са поне за подобни на тези за Xbox.

Играта излиза през септември за PC и през ноември за Xbox.

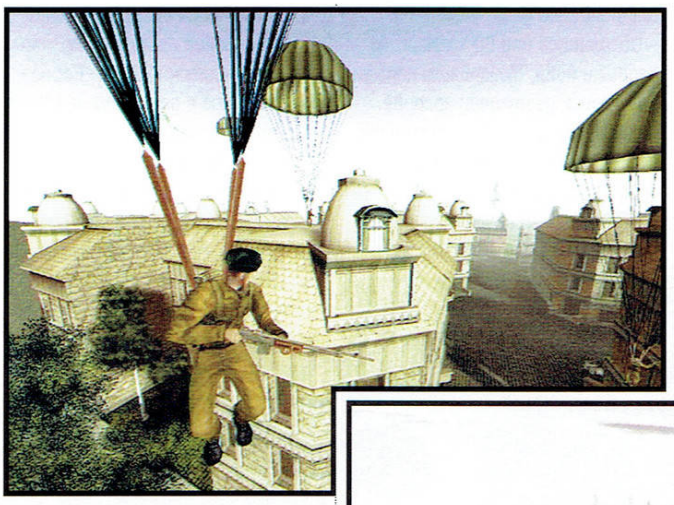
workshop.headoff.com

BF 1942 Secret Weapons of WWII

Производител: Digital Illusions
Разпространител: EA
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: 14.09.2003
Очаквания: Средни

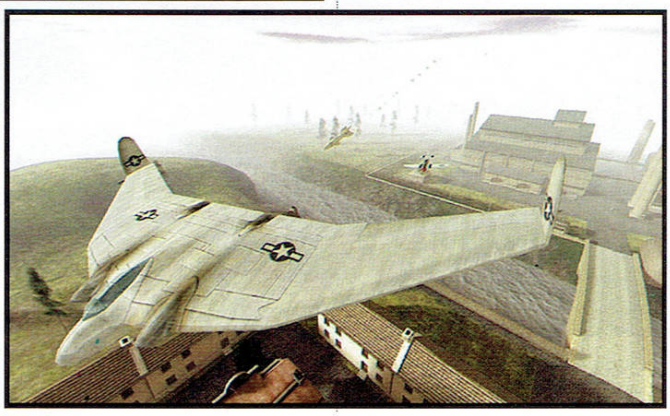
След The Road to Rome, Secret Weapons of WWII е втория експанжън на миналогодишния мултиплейър-ориентиран хит. Съществени промени в геймплея не се очакват - Оста и Съюзниците отново ще се борят за контрол над няколко по-важни области на картата в режима Domination, ще мерят сили в познатите Capture the flag и Deathmach. Добавен е и един нов режим: отборни мисии, включващи прочистване на райони и унищожаване на вражески секретни сгради и съоръжения.

Както подсказва и името, нововъведенията ще са главно при оръжията и превозните средства (16 нови), повечето от които реално съществуващи или част от експерименталните разработки по онова време. Играчите ще се подвизават с няколко допълнителни танка и артилерия и от двете страни. Играещите на страната на американците ще



могат да допълнително да изпробват летенето с приличащия на бръмбар Goblin jetfighter, докато немците ще разполагат с Natter rocket plane. Digital Illusions обещават да включат и секретния прототип на Rocket Pack - очаквайте въздушни ръкопашни боеве. Като стана дума за тях, едно от новите оръжия на Британските командоси и немските елитни части ще са "one-shot kill" ножовете. Виртуалното аз ще сее смърт и с леката картечница "Bren", помпата Remington Auto 5 (спадаща към новото оборудване на инженера) и гранатомета Mauser K98.

Всичките екстри могат да се изпробват из осемте представени нива, сред които най-голям интерес буди тайното убежище на Хитлер - "Орлово гнездо".

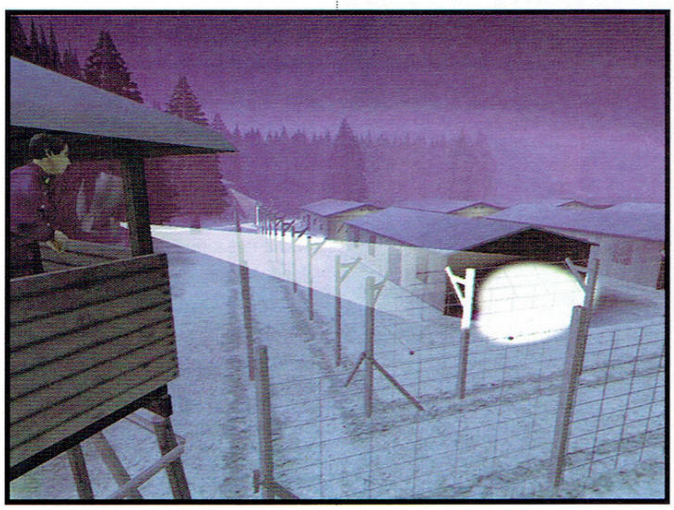


The Great Escape

Производител: Pivotal
Разпространител: Gotham
Жанр: Екшън
Кога: 22.07.2003
Очаквания: Средни

Историята на The Great Escape следва идеята на едноименния филм от 1963 година с участието на Стив МакКуин. Група войници, все експерти в областта на бягствата и изплъзванията, се оказват пленници в нацистки концлагер. Действието на играта ще е разделено на три части. В първата всеки от четиримата главни герои ще бъде представен и пленен от германците. После те ще се съберат и ще направят план за бягство, а щом веднъж се окажат на свобода, всеки от тях ще трябва да си проправи път извън Германия до съюзническа (или поне неутрална) територия.

Ще има 20 мисии, основно заети от промъкване, и тук-там разнообразени от бойни и такива, които се развиват на борда на разни превозни средства. Надзъртането зад ъгли и надничането през ключалки ще бъдат



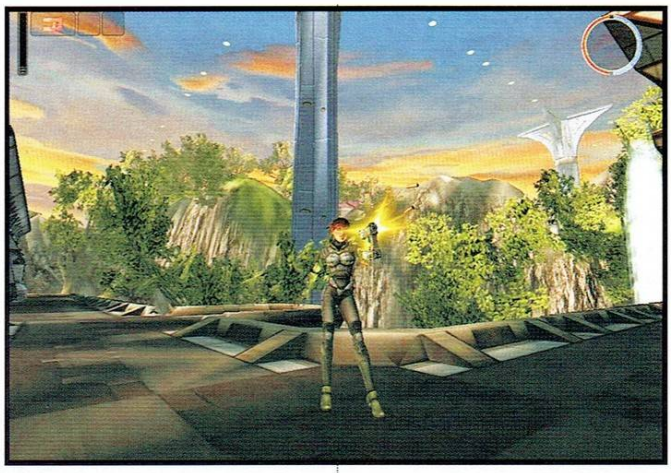
здраво застъпени, както и измислянето и изпълнението на отвличащи маневри (примерно, с ножовката си освобождавате някой съкилийник, и докато пазачите се занимават с него, прерязвате решетките на друго място за себе си). Ще има обаче и директни битки. Въпреки, че екипът ви се състои от четирима души, показаните дотук мисии са индивидуални и не изискват никаква координация между героите.

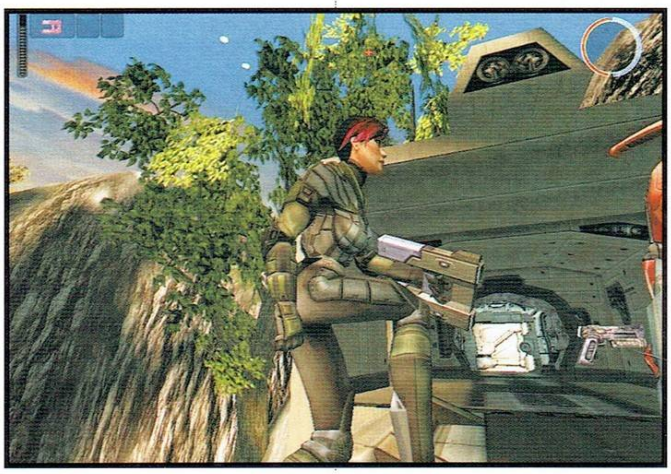
Black9

Производител: Taldren
Разпространител: Majesco
Жанр: Екшън
Кога: Есен 2003
Очаквания: Средни

Black9 - новият екшън-адвенчър от трето лице на Taldren, с киберпънк атмосфера и сериозни RPG елементи. Реализиран е с Unreal Warfare енджин, обещаващ детайлни модели и висок framerate, дори при по-слаби машини.

Действието се развива през 2080 година, 9 могъщи картела, наречени Илюминатите, спорят за политически и икономически контрол над света. В главната роля - наемник, който започва работа за една от корпорациите и скоро се оказва въвлечен в битката им за надмощие, която преминава пределите на Земята и се разпростира из цялата Слънчева система. В самото начало ще можем да избираме между четирима герои, всеки със специфични характеристики, които в по-късен етап ще могат да се изменят. Основните са сила, сръчност, бързина и издръжливост. Интересно нововъведение е способността за ползване на различни





нанотехнологии. Уменията са разделени на пет категории. Първите четири са свързани с природните стихии - огън, вода, въздух и земя; петата, некромантия, е доста нехарактерна за подобна футуристична игра. Тя ще позволява кражбата на жизненост и "мана" от противниците. Класовете са подобни на тези в System Shock и аналогични на стандартните боец, крадец и магьосник, наречен тук "nanotech-user". Традиционните магии ще бъдат заместени с технологични чудеса.

Мисиите в сингъл плейър ще са общо 15. След всяка ще има възможност за връщане до базата, където се продават и купуват оръжията, подобряват характеристиките и екипировката.

Авторите обещават, че играчите ще могат да развиват героите си и в мултиплейъра. От режимите са известни засега само Team Deathmach и Capture the flag, наречен Hack the computer.

Call of Duty

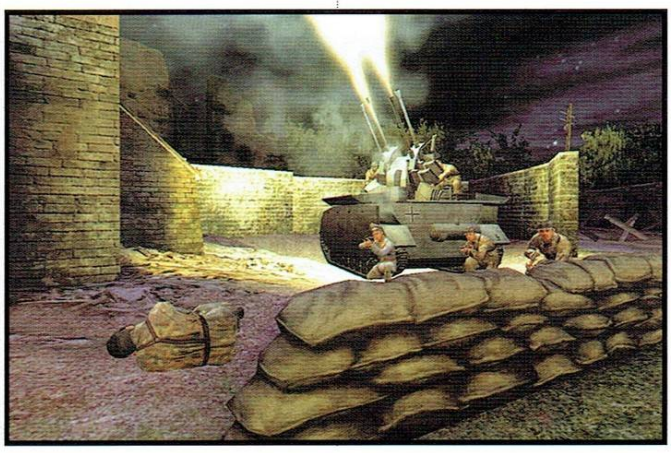
Производител: Infinity Ward
Разпространител: Activision
Жанр: Екшън
Кога: 14.10. 2003
Очаквания: Средни

Call of duty е първото заглавие от бъдещата серия игри, вдъхновени от най-мащабните военни конфликти през 20 век. В разработването ѝ участват авторите на Medal of Honor: Allied Assault. Реализирана е с вече поостарелия модифициран Quake 3 енджин, използван и в Return To Castle Wolfenstein.

Действието се развива, разбира се, по време на Втората Световна война. Обещани са три кампании - с американци, англичани и руснаци, всяка от които базирана на автентични събития. Като цяло "реализъм" е ключовата дума в Call of duty - що се отнася до локации, оръжия и превозни средства. Американските мисии започват с десанта в Нормандия, войниците ще разчитат главно на грубата сила и директния сблъсък. Английските са свързани основно с разузнаването, фокусирайки се върху действията на командосите от SAS. Съветските пресъздават битките за Сталинград, основния им коз ще бъде привидно неизчерпаемия човешки ресурс.

Според Thaine Lyman от разпространителите Activision: "no one soldier was a superhero" и "no one country won the war". Играчът ще бъде въвлечен в хаоса на масови битки със стотици приятелски и вражески войници, освен в част от британската кампания, когато заедно с малък отряд ще се промъква в тила на противника.

Информацията относно мултиплейъра е все още твърде оскъдна. Той ще предлага разнообразни режими на игра, описани чрез скрипт, позволяващ създаване на нови модове.



workshop.headoff.com

Conflict Desert Storm II: Back to Baghdad

Производител: Gotham
Разпространител: Gotham
Жанр: Екшън от трето лице
Кога: Есен 2003
Очаквания: Средни

Преди около година Gotham Games, част от Take-Two, издадоха една сравнително добра игра с името Conflict Desert Storm, търд-пърсън шуутър, фокусиран върху събитията по време на войната в Персийския залив. Втората ѝ част представлява една фикция - какво би се случило, ако след изгонването на иракските войски от Кувейт, американците нахлуят в Ирак. Играчът избира между Delta Force или SAS отряд, състоящ се от четири единици - водач, боен инженер, снайперист и специалист по тежки оръжия, на които ще дава команди в зависимост от ситуацията. Всеки притежава уникални способности и използва автентични оръжия, следователно изпълнява специфични задачи. При необходимост ще може да се превключва между тях. За по-реалистично обрисуване на конфликта като технически консултант е бил нает Cameron Spence, бивш офицер от британските SAS, служил там през 1991. Геймплеят се доближава до този на предшественика. Основните промени са в графиката - детайлни текстури, по-добри светлинни ефекти, реалистични градове. Всъщност по-голямата част от сраженията ще се водят именно при градски условия, а не сред пясъците на пустинята (както беше в първата част). Според създателите е поработено и върху ИИ-то - противниците ще се прикриват, комуникират помежду си и действат в екип. Новъвведения има и при превозните средства, добавени са танкове, които ще могат да се управляват. Противниковите ще бъдат превземани или унищожавани с противотанкови ракети. Добавени са оръжия, които и в момента се използват в американската армия.

Beyond Good & Evil

Производител: Ubi Soft
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Екшън
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Средни

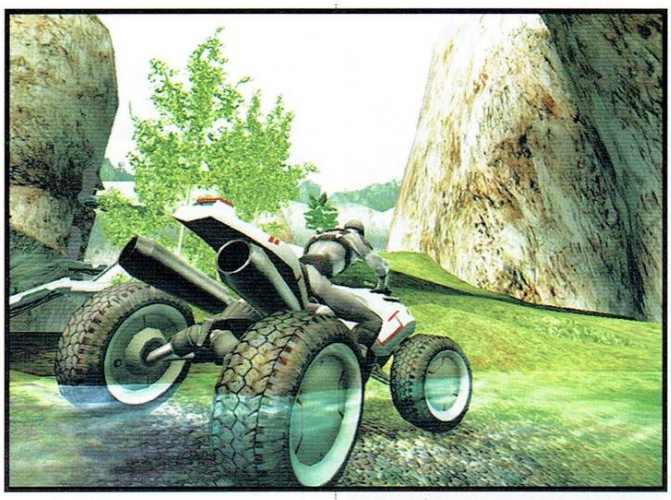
Играта на Ubi Soft, по-известна като "Project BG&E" заинтригува с две неща: на първо място с името на дизайнера - Michel Ancel, създател на Rayman сериите, и на второ - със собствения си JADE енджин.

В този екшън-адвенчър от трето лице ни е отредена ролята на репортерката Jade. След като непозната извънземна раса напада родната ѝ планета Хилис, Джейд започва да сънува странни сънища. Светът скоро е спасен и правителството официално обявява, че опасността е преминала, но остава съмнение. Въстаническите сили убеждават Джейд да поеме на път в търсене на истината, което естествено я среща и с много врагове и пъзели за разрешаване.

За въздушните мисии е осигурен hovercraft (кораб на въздушна възглавница), който ще може да се превръща в самолет и при наличие на достатъчно средства, да се ъпгрейдва. Корабчето ще се използва и в състезателни мини-игри, които докарват допълнително пари. Когато се разхожда пешком по планетата, Джейд ще разполага с жезъл за различни меле атаки, с магически сили - като споменатите вече видения. Основната ѝ дейност, освен унищожаване на чудовища, ще е снимането на различни животински видове и продаване на фотосите. След свършване на лентата в апарата, се появява опция за ъпгрейд. Тъй като населението на Хилис не е изцяло хуманоидно, ще трябва внимателно да се преценява кой представител спада към фауната. Например помощникът на Джейд и по съвместителство неин приемен вуйчо е едно говорещо прасенце.

Advent Rising

Производител: GlyphX
Разпространител: Majesco
Жанр: Екшън
Кога: 2004
Очаквания: Средни

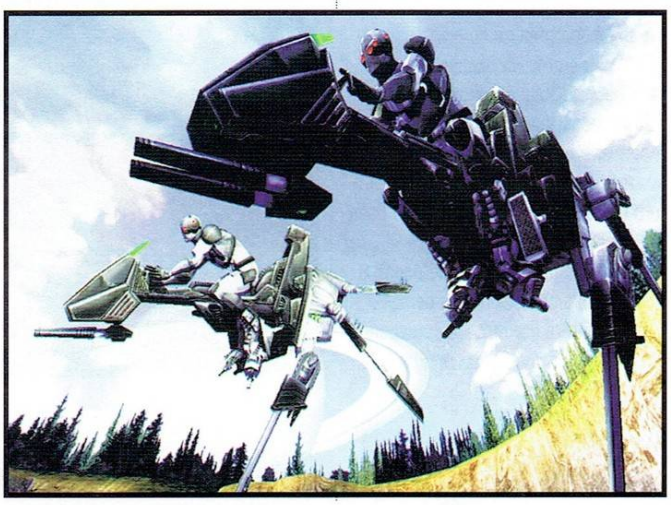


Задаващата се екшън-приключенска игра на Majesco - Advent Rising ще ни покаже до какво може да доведе съвместната работа на гейм-дизайнерите със световно известният sci-fi писател Орсън Скот Кард, авторът на "Играта на Ендър". Кард работи върху книга, вплитаща в себе си и доразвиваща елементите, които той е създал за основа на играта. Действието на Advent Rising се развива във версия на галактиката, в която популярна легенда разказва как могъща древна раса един ден ще обедини вселената. Милиарди същества от коренно различни цивилизации почитат и благоговеят пред митичните същества, известни като "човеци", но само едни - "The Seekers" знаят за тяхното реално съществуване и се чувстват заплашени от тяхната мощ. Представяйки се за доброжелателни изследователи те изтребват човешките колонии из цялата галактика и ги унищожават една по една.

В Advent Rising вие поемате ролята на Gideon Wyeth, жител на последната оцеляла човешка колония и притежател на скрити заложби, за чието съществуване дори не подозира...

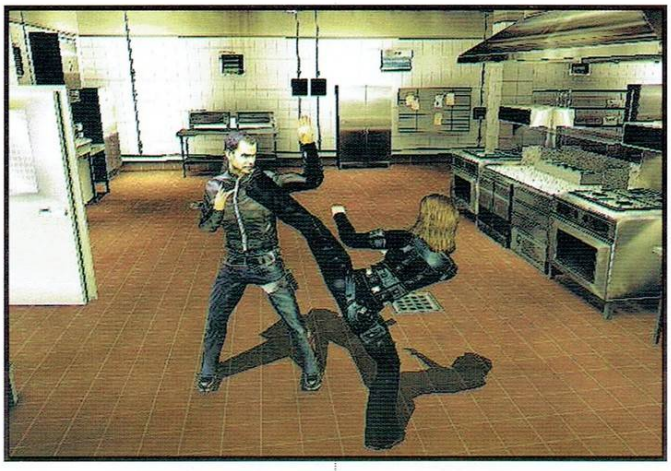
Разработчиците обещават играта да ви хвърли в серия от събития и случки, силно напомнящи вдигащ адреналина екшън филм. Играта ще ползва последната версия на Unreal енджина, за който от GlyphX казват, че е добра основа за изтънчен геймплей, опакован в подходящи дрешки.

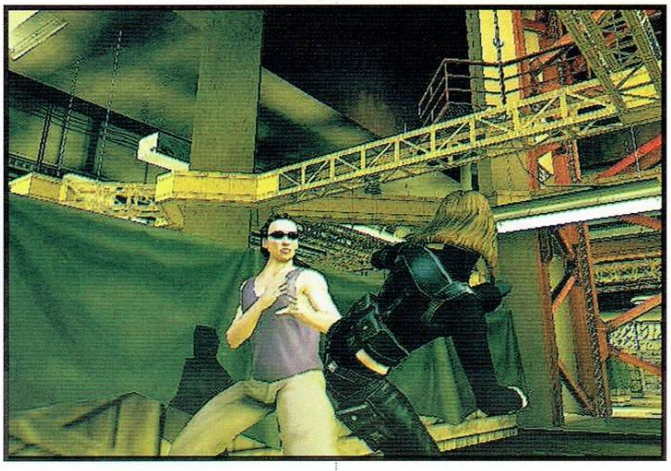
Играта се разработва едновременно за Xbox и PC и се очаква в началото на 2004г.



Alias

Производител: Acclaim
Разпространител: Acclaim
Жанр: Екшън
Кога: Есен 2003
Очаквания: Средни





Acclaim Studios Cheltenham са разработчиците на търд-пърсън екшън-приключенската игра Alias, базирана на хитовото едноименно телевизионно шоу (хитово, ама къде - в Зимбабве?). Помате управлението на главната героиня от сериала - Sydney Bristow (ролята се изпълнява от Дженифър Гарднър). Sydney е двоен агент на ЦРУ, работеща под прикритие върху разбиването отвътре на престъпната организация SD-6 (за незапознатите - това трябва да минава за оригинален сценарий). Гейм-версията на Alias ще се фокусира върху продължителната борба на Sydney срещу Arvin Sloane - босът на SD-6, който освен всичко друго е и човекът, убил годеника ѝ.

Бойната система ще позволява да изпълнявате най-различни hand-to-hand комбота срещу противниците си. Стелт-елементът също ще е застъпен и ще има ситуации, в които тихото промъкване ще е за предпочитане пред директното влизане в бой. Ще имате достъп и до най-различни високотехнологични джаджи (нали за тайни агенти си говорим все пак), а разработчиците обещават и високо ниво на интерактивност, позволяващо ви да ползвате голям брой обекти от заобикалящата ви среда в своя полза и респективно - в ущърб на гадовете.

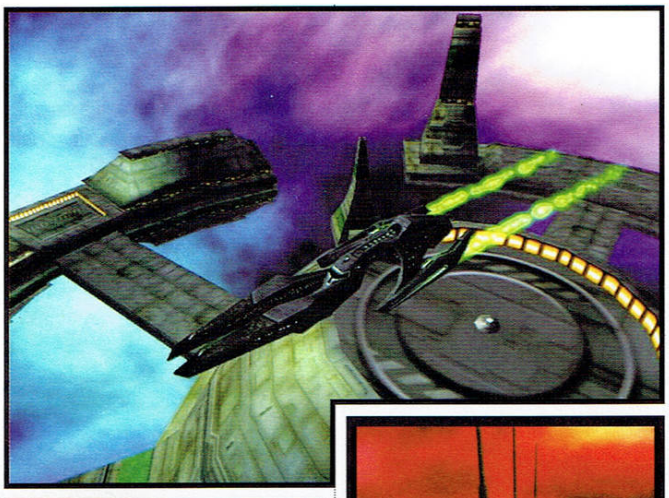
Сценарият е дело на същите хора, написали и историята на телевизионното шоу. Хммм... Anyway, ще ви държим в течение.

workshop.bezdif.com

Battlecruiser Generations

Производител: 3000AD
Разпространител: DreamCatcher
Жанр: Симулатор
Кога: 17.08.2003
Очаквания: Средни

Battlecruiser Generations е продължението на Battlecruiser Millennium, и четвъртата игра от космическата серия на 3000AD. Играта представлява космическа симулация от огромен мащаб, позволяваща да разгледаме и най-далечните кътчета на обширна динамична вселена. Ориентирана е към междупланетни пътешествия и сражения, поставящи играча начело на гигантски космически кораб. Освен това той ще има възможността да се спусне на повърхността на планета по негов избор. Долу ще може да се шляе насам-натам в разнообразни превозни средства, и ей-така, между другото, да води рейдове от първо лице срещу наземни бази на противника. Battlecruiser Generations ще може да се играе в кампания или в свободен режим. До 64 човека ще могат да играят в мрежа, като ще има поддръжка

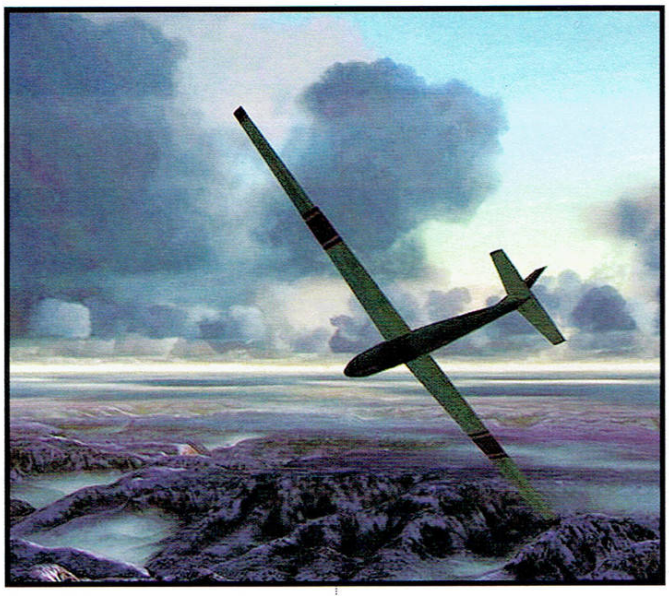


на големи игрални светове в интернет.

Играта ще предлага значителен брой нововъведения спрямо предшествениците си, както в технически, така и в игрови план. Нови специални ефекти, детайли на пораженията, динамична настройка на детайлността и прочие екстри, използващи пълноценно възможностите на графичните карти от последно поколение, ще гастролират на мониторите ни. Подобренията в енджина включват и усъвършенстван физичен модел, който ще се изявява особено силно при навлизане в орбита и при шофиране по повърхността на планетата. Освен това, 3000AD най-после ще ни позволят да управляваме кораба си с помощта на мишката. Една възможност, която много от лишените от джойстик ще оценят подобаващо.

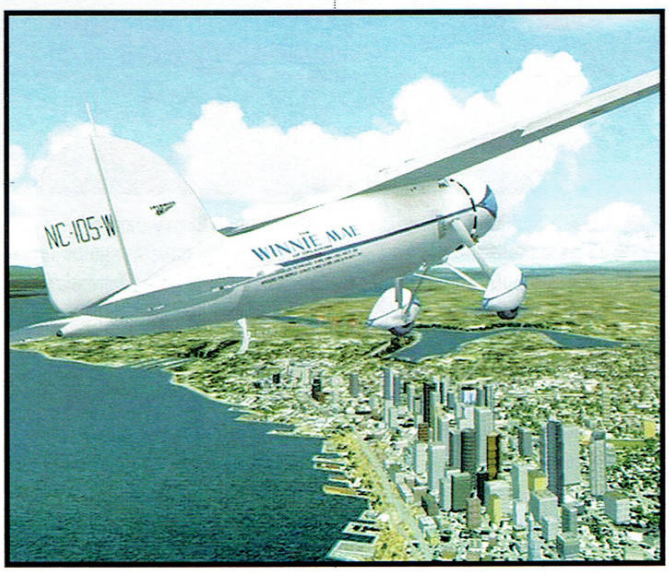
Flight Simulator 2004

Производител: Microsoft
Разпространител: Microsoft
Жанр: Екшън
Кога: 14.07.2003
Очаквания: Средни



Една от игрите, представени на щанда на Microsoft, беше новата версия на небезизвестния Flight Simulator на софтуерния гигант, който ще бъде пуснат, за да отбележи стогодишния юбилей на моторния полет. Освен 15 съвременни аероплана, ще можем да се насладим и на девет исторически такива, включително и първият самолет на братята Райт. Без значение кой самолет сте избрали, ще можете да се насладите на гледка от всеки възможен ъгъл и позиция на камерата. Всички инструментите и апаратурата по таблото ще отразяват реално полета.

Особено внимание е обърнато на атмосферните условия и многобройните климатични ефекти. Гледката на огромното туловище на самолета, изплуващо над облаците е нещо впечатляващо. Да не говорим за малките подробности, като следите, които краищата на крилете оставят , излизайки от облачния слой. Разработчиците обещават реализмът да е на изключително високо ниво, със всичките възможни перипетии и изпитания на пилотирането на мирновремеви самолет. Атмосферните условия ще бъдат силно конфигуруеми, като освен това ще можете да изтеглите настоящата климатична информация за вашия регион и дори да летите над собствения си град, в същите климатични условия, които наблюдавате през прозореца си. И понеже ще може да се лети над целия свят, Microsoft са пресъздали над 23000 летища, които да посетите при желание. Не всички от тях са моделирани с максимален детайл, но поне по-големите изглеждат доста убедително.

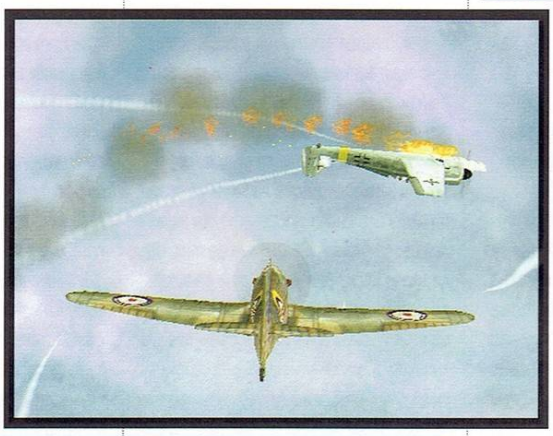


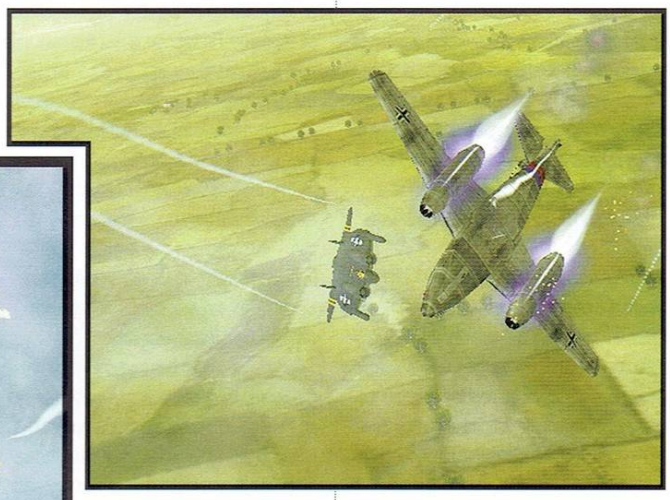
Secret Weapons Over Normandy

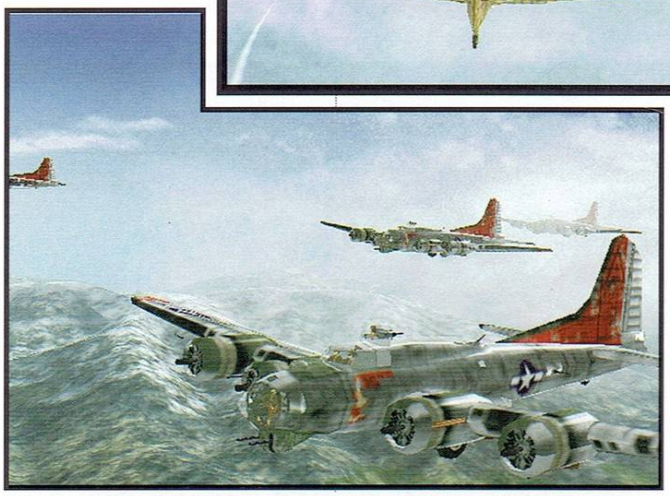
Производител: Totally Games
Разпространител: LucasArts
Жанр: Симулатор
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Големи

LucasArts показа предварителна версия на предстоящата си симулация на тазгодишното E3. Разработвана от Totally Games, създатели на X-Wing игрите за PC, Secret Weapons Over Normandy няма да бъде хардкор летателен симулатор, а ще наблягне на бърз, достъпен екшън, лесно усвоим от играчите.

Симулаторът ще ни направи свидетели на многобройни епохални сражения от Втората Световна война. Например Дункирк, битката за Англия, и дори битката за Мидуей в Тихия океан. Небето в Secret Weapons Over Normandy ще гъмжи от неприятелски самолети, затова играта поддържа няколко специални функции, които да помогнат на играча да се концентрира върху въздушния бой, а не върху управлението на машината. Играта може да се играе от трето лице, където да прихванем противниковия изтребител и с лекота да го проследим и отстреляме. Малко червено кръгче ще ни показва къде да насочим картечния си огън, за да засечем отдалечения и набиращ скорост противник. С натискането на един бутон, ще се активира кинематографичният режим на забавено движение, за по-точно прицелване и маневриране. Тъй като няма ограничение за ползване на този режим, по-сериозните играчи могат да останат недоволни от нивото на трудност на играта. Ще е включено и автоматично повторение на последните 45 секунди геймплей при натискане на друг бутон, при което ще се наслаждаваме на гледката на избухващия опонент през 24 различни ъгли на камерата.







Представени са над 30 вида самолети, като около 23 от тях ще бъдат достъпни за пилотиране. Един от тях е дори експерименталният модел "Летящата Палачинка" (The flying Pancake), съоръжен с радиоуправляеми (!) ракети.

Далеч не всички мисии ще ни поставят в пилотската кабина. Често ще трябва да защитаваме тромавия си бомбардировач срещу орляци от вражески изтребители, а как по-добре да го направим, освен от картечното гнездо? Някои от многобройните наземни обекти също ще могат да бъдат управлявани. Е, не танкове или камиони, но противовъздушни установки и картечни гнезда ще ни чакат готови за употреба.

А това е доста повече от множеството подобни симулатори, нали?

София 1408, кв. "Иван Вазов" ул "Янко Забунов" бл. 28, вх.А, ет.3
тел. 953-16-16, тел/факс 953-34-33, www. comtradebg.com, e-mail comtrade@netel.bg

ИСКАШ ъПГРЕЙД ?

Не е толкова трудно, колкото да прочетеш този текст...
Ела при нас и на добра цена старата барака ще се превърне отново в змей!

ComTrade 98

Донеси това списание в офиса и ще получиш отстъпка

WarCraft III The Frozen Throne

Производител: Blizzard
Разпространител: Vivendi
Жанр: Стратегия
Кога: 24.06.2003
Очаквания: Огромни

Е3 е. Слънцето спряло, сърдито пече в началото на Май и през гъстата информационна мараня всички са вперили поглед в Blizzard с надеждата да чуят още нещичко за един от най-очакваните експанжъни на годината: WarCraft III: Frozen Throne.

До стартовата дата остана съвсем малко време и това сякаш още повече засилва ефекта на типично близардската тактика да се подава информация за бъдещи заглавия по характерния за тях способ "на час по лъжичка", като при това нищо никога не е 100% окончателно.

Въпреки, че бета версията на експанжъна е в обръщение из Интернет вече няколко месеца, все още около играта витаят доста неясноти. За част от тях обаче екипът си позволи да повдигне малко завесата по познания ни вече начин - вместо да задоволят любопитството на феновете, те по-скоро го раздразниха още повече.

И така, вече е ясно, че новите single player кампании ще бъдат 2 - една за night elves, humans и undead, и една за орките. Първата кампания ще продължава логически историята от Reign of Chaos - коварният Ilidan успява да се измъкне от елфическия затвор и оставяйки след себе си огнена следа на смърт и разруха, поема през света в дирене на митичен артефакт с могъща сила. Същевременно хората се съюзяват с група high elves, наричащи себе си blood elves и застават на пътя на Arthas, който с помощта на нощните елфи се опитва да спре Ilidan. В рамките на тази кампания, всяка от расите ще има около 8 мисии, като Blizzard са включили достатъчно нови елементи, за да разнообразят и обогатят геймплея.

Във Frozen Throne най-после се завръщат морските единици - транспортни кораби, фрегати и бронирани бойни кораби.

Включени са също и някой нови сгради - например магазини, които ще могат да се строят от играча и от които ще се купуват някой специални артефакти за героите. По картата пък ще има нов тип неутрални сгради - taverns, от които ще могат да се наемат определен брой неутрални герои. Те ще имат уникални магии и способности и ще могат да бъдат наемани от всеки играч - независимо от расата, с която той играе.

До тук нищо, за което не бихме могли да се досетим и сами - поредният експанжън и така нататък...

Мдам, само дето бухалите не са това, което бяха - оказва се, че Blizzard са на път да ни сервират страхотна изненада - Оркската кампания. Както може би добре си спомняте, поначало идеята на компанията за WarCraft III беше съвсем друга - една игра, която трябваше да бъде революционна по замисъл, оригинална като изпълнение и която щеше да даде началото на един нов жанр - role-playing strategy. Това похвално намерение в крайна сметка не се осъществи - едно мини-фиаско за компанията, което Whisper така виртуозно разкритикува на страниците на списанието, печелейки ненавистта на близард-фанатиците. За наше щастие обаче, добрите идеи не умират, или поне умират трудно, а Blizzard, които вече са богоподобни в гейм средите за пореден път доказват, че забавят, но не забравят и имат навика да изпълняват обещанията си - какъвто впрочем беше и случая с Diablo II и Lord of Destruction експанжъна.

Та въпросната Оркска кампания ще бъде именно едно такова осъществено, старо обещание. В нея не очаквайте нищо от типичните за RTS жанра елементи - няма да има строене на бази и събиране на ресурси, цялата карта няма да е достъпна за изследване по време на мисията, а ролята на героите ще е много по-съществена от това да носят определени бонуси за групата от юнити, към която се числят.

Историята ще се върти около новият клан Durotar, създаден след бягството на орките на континента Kalimdor.

Кампанията е фокусирана върху 4 ключови героя, които ще развивате по време на приключението. Дали многобройните фенски RPG-модификации, които се нароиха непосредствено след излизането на играта са дали някакво вдъхновение на Blizzard не мога да кажа, но така или иначе усещането от геймплея ще се доближава именно до тях. Ще се играе върху огромни карти с много по-голям брой creeps и врагове, като акцентът ще пада върху историята и множеството малки битки, в които

централна роля ще има героят.

Картите са зонирани, като някой от локациите ще стават достъпни едва след изпълнението на определен куест или намирането на предмет. Ще се налага да се връщате по няколко пъти на една и съща карта, за да можете да посетите всички възможни места по нея - например ще има заключени зони, които няма да са достъпни веднага. С напредването на играта ще намерите ключ, който ще отключи тези места и така ще можете да продължите напред.

Ще получавате множество странични куестове, които ще ви носят определени предимства. Изпълнението на някой от задачите ще включва посещението на зони, достъпни само за героя. Пример - по картата ще има малки ниши съдържащи различни съкровища, като трикът тук е, че до тях ще може да достигна само героя, обикновено посредством някой от специфичните си умения. Ще има и сглобяеми артефакти - колкото повече части съберете, толкова повече бонуси върху характеристиките ще ви носят те.

В началото на някой карти ще имате на разположение hero stash подобен на този в Diablo II, който ще побира до 6 предмета. Говори се също, че някой от придружаващите ви юнити ще могат да носят артефакти вместо вас, разбира се без да могат да ги използват. С това проблемът с недостигът на свободни слотове за предмети отпада почти изцяло. Похвално е, че Близард са се вслушали в съветите на феновете - сега вече предметите ще могат да се продават.

В заключение - някой любопитни подробности, които станаха известни на E3: CD-то с експанжъна ще съдържа някой от най-добрите карти правени от фенове. Интересното е, че за да получите достъп до тях ще се наложи да изпълните някой специфични задачи в рамките на single player кампанията. А какви точно ще бъдат те? От Blizzardсе усмихват загадъчно.

Към допълнителните "екстри", типични за всеки продукт със запазената марка на Blizzard Entertainment, можем да причислим и станалите вече задължителни CG филмчета между мисиите. Освен това пичовете обещават, че след излизането на Frozen Throne, Оркската кампания ще бъде продължена с Act II и Act III, които (УРА!) ще бъдат пуснати за свободен download на официалния сайт на компанията. Какво да добавя след всичко това? Освен 24.06.2003г. - официално обявената дата на която ще излезе играта. Юни месец, приятели, обещава да бъде ГОРЕЩ!

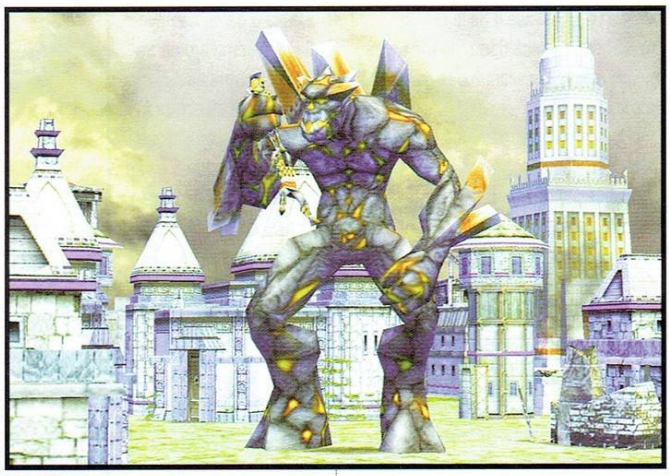
Age of Mythology: The Titans

Производител: Ensemble
Разпространител: Microsoft
Жанр: Стратегия
Кога: 14.09.2003
Очаквания: Големи

Маса новости - това в две думи е най-семплото описание на очакващото ни в този експанжън. Сред грубите факти се нареждат: една нова и могъща раса - Atlantians, нова single player кампания с 12 сценария, 12 нови божествени заклинания, 18 нови простосмъртни и 10 митични юнита.

Новата раса обещава да е доста колоритна - Atlantians ще разчитат на помощта на боговете-титани (като Атлас и Хронос), благодарение на която ще манипулират времето и пространството, а като допълнителен бонус идва и възможността да превръщат простосмъртни юнити в герои.

Най-любопитното е, че подобно на Terran-ите в StarCraft, Atlantians ще могат да местят сградите си по картата. На всичко отгоре ще имат достъп до сгради, посредством които ще телепортират юнитите си до всяка точка на картата, и то в двете посоки.



Съвсем логично единиците и сградите на Atlantians ще бъдат чувствително по-скъпи от тези на останалите раси - всичко в името на баланса.

Ensemble са въвели и ново условие за победа - наемането на Войн-Титан, което ще е достъпно за всяка една от расите, и ще отнема също толкова време и ресурси, колкото построяване на Чудо. Титаните ще бъдат гигантски, практически неразрушими единици, няколко пъти по-големи от всеки друг юнит в играта.

Всичко това идва с обновен графичен енджин, нови терени и визуални ефекти - някъде през есента.

Battlefield Command

Производител: 1C: Maddox
Разпространител: Codemasters
Жанр: Стратегия
Кога: 2004
Очаквания: Големи

Да, правилно сте прочели - играта се разработва именно от създателите на, може би, най-добрия самолетен симулатор до момента IL-2 Sturmovik. Действието обхваща периода на Втората световна война, от началото - инвазията в Полша и Франция през '39, до самия край - победата над Хитлеристка Германия през 1945г.

Заложено е най-вече на тактическия уклон - играчът командва малка група единици в над 100 битки, вдъхновени от реални, исторически достоверни събития. За стремежа към максимален реализъм недвусмислено говори и фактът, че за моделиране на терените са използвани топографски данни и въздушни снимки от над 33 географски местности в Европа. Разнообразието по отношение на мисиите е многообещаващо - от тайни операции, през разузнаване, до засади и саботаж - всичко това визуализирано с модифицирана версия на прекрасния графичен енджин на IL-2 Sturmovik, гарантиращ, освен всичко останало, и висока степен на интерактивност, както и динамично променящ се терен по време на битка.

Отделните единици ще могат да бъде контролирани самостоятелно, като играчът ще има възможност да наблюдава бойното поле през очите на всеки един от бойците си. Войниците от групата ще имат над 36 различни персонални характеристики, зависещи от действията на играча и развитието на битката, като една от най-важните за победата ще е моралът.

За финал само един факт - размерът на активното бойното поле за играча ще е около 1 квадратен километър, но военни действия и отделни битки ще се водят на над 16x16 километра наоколо, като идеята е единствено постигане на плътна батална атмосфера.

А дали ще е така ще разберем през пролетта на 2004.

workshop.headoff.com

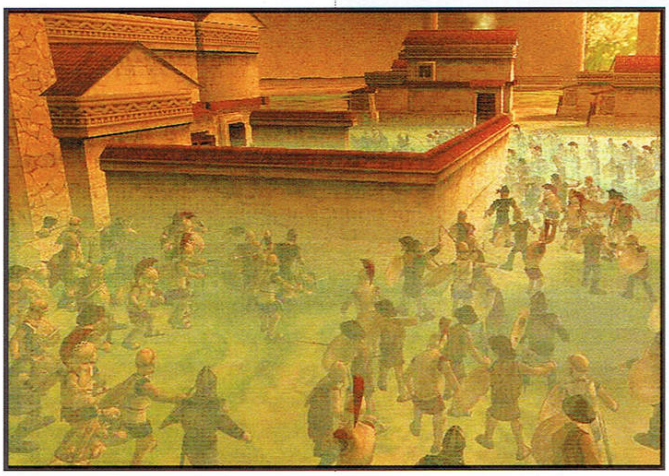
Black & White II

Производител: Lionhead
Разпространител: EA
Жанр: Годгейм
Кога: 2004
Очаквания: Огромни

За Black&White II вече стана дума в предишния брой, но ще му отделим малко внимание и тук. Основните акценти:

- Поемате ролята на божество със съответните привилегии и задължения, произтичащи от този пост.

- Уклонът - дали ще се отдадете на добрини или ще решите да сте гневен и отмъстителен бог - ще бъде още по-ясно визуализиран чрез околната среда. За това ще се погрижи основно преработеният енджин, който - ако се съди по демонстрациите на E3 - ще позволява снегът да пада на отделни снежинки и да се натрупва реалистично по неравностите на терена; всеки стрък трева да бъде независимо изобразен и да се подчинява на реалистични физически закони - ако група хора вървят през поле, те ще мачкат тревата по определен начин и тя ще стои полегнала. Ако през същото това поле премине армия, ще я превърне в кална каша. Постепенно теренът ще се деформира под стъпките на подопечните ви, образувайки пътеки. Пътеките ще се превръщат в пътища с времето, а пътищата в улици - всичко това в зависимост от трафика.



- Играта ще придобие чувствително по-войнствен оттенък - животното ви ще води армиите, които ще защитават градовете ви от нашественици или ще громят неприятелите ви. Говорим за крепостни стени, мащабни битки и епични божествени магии и чудеса. Чудесата са осем на брой и варират от Земетресение, през Вулкан до Сирена (последното се използва да привличане на група хора в произволна точка от картата - с него може да се привлекат група врагове към капан или засада). За кастването на Чудеса се използва силата на вярата, канализирана посредством гигантски структури - Кули-Чудеса, чиито външен вид между другото също зависи от уклона ви.

- Играта се очаква някъде през ранната пролет на 2004.

Warlords IV Heroes of Etheria

Производител: SSG
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Походова стратегия
Кога: 14.09.2003
Очаквания: Големи

Тази есен австралийците от Strategic Studies ще ни поднесат поредната доза война, завръщайки се към корените - четвъртата част на играта (за разлика от Warlords Battlecry), ще е отново походова стратегия, а не RTS.

Съществената новост ще открием в изцяло преработената бойна система. Следвайки модните напоследък тенденции да се използва игровата система на Magic: The Gathering, Strategic Studies са решили да въведат принципите ѝ в Warlords IV. По време на игра ще може да се наема група от максимум 8 фантастични чудовища и същества (скелети, елфи, дракони...). Битките заимстват елементи от Heroes of Might and Magic и Desciples. Съставянето на армия означава подреждането на създанията в определен порядък. По време на самото сражение, всяко от съществата ще влиза в индивидуален двубой с Юнитите от противниковата армия.

Групите от чудовища няма да се нуждаят непременно от герой, който да ги ръководи. При всеки от тях, включването на герои ще осигурява солидни бонуси. Всички единици в Warlords IV ще трупат опит и ще вдигат нива.

Общо 10 фантастични раси обединени в кръг ще са представени в играта - тези, които са близко една до друга в кръга е вероятно да бъдат приятелски настроени помежду си, докато диаметрално противоположните ще са неизменно враждебни.

И така, в случай, че току-що превзетият град е принадлежал на някоя от близките раси, играчът ще може да наема единици. В противен случай остава вариантът - както беше и в по-старите игри от серията - градът да бъде разрушен, за да не се позволи на врага да го завземе отново.

Предвижда се и наличието на неутрални сгради по картата, превземането на които ще носи бонуси (допълнително злато, магически артефакти) или ще позволява наемането на приятелски единици и дори на герои-наемници.

Играта ще включва и генератор на случайни карти! Алоо 3DO, имаме ли връзка, момчета?

Commandos 3

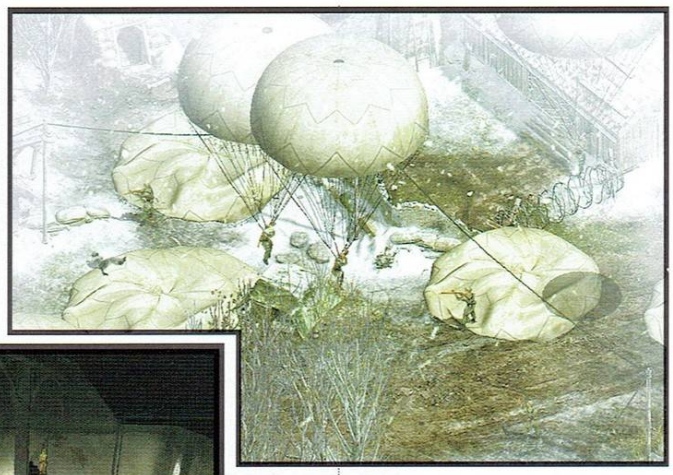
Производител: Pyro
Разпространител: Eidos
Жанр: Тактическа стратегия
Кога: 14.09.2003
Очаквания: Огромни

Момчетата от Pyro направиха чудеса и преди време направо измъкнаха Eidos от калта с Commandos. Напълно логично се появи продължение, а сега и третата част. Освен сладко кисели спомени за Fallout Tactics, какво друго можем да очакваме от нея?

Най-напред лошата новина - ще трябва да се разделим с Наташа, Шофьора и Кучето - те няма да участват в тази серия. За сметка на това играта е на път да се сдобие с истински читава фабула, която ще се разгърне в 3 последователни кампании (Руския фронт, Централна Европа, инвазията в Нормандия), в общо 18 мисии. Всяка от кампаниите ще е достъпна още в самото начало.

Commandos 3 ще е по-екшън ориентирана от предните части, но Pyro обещават баланс между промъкването и планирането, пъзелите и битките.

Визуално Commandos 3 ще е една идея по-добра от Commandos 2 - Pyro са поработили над малко старичкия 2D енджин с пренадирани 3D сгради и пейзажи, вкарали са някой и друг particle effect, постигайки по-красиви експлозии. Сега обаче изгледът вътре в сградите ще е изцяло 3D със свободно въртяща се камера.



Интерфейсът малко ще се различава от този в Commandos 2, предвид факта, че ще разполагаме с по-голяма свобода при използване на опцията "надзъртане".

AI-то на враговете също е с известни подобрения; ще се забелязват по-комплексни прояви на интелект. Те ще реагират и на шумове - т.е., ако вдигате гюрултия ще ви засичат, дори да не сте в линията им на полезрение. Някои от противниците ще са по-интелигентни и трудни за преодоляване, така че ще се наложи да разпознавате различните видове, както и да планирате и реагирате според това.

Играта е практически готова и ще е на пазара тази есен.

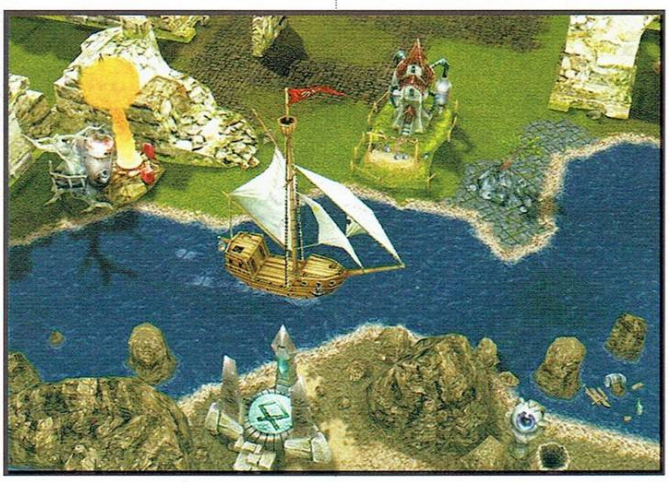
Etherlords II

Производител: Naval
Разпространител: Strategy Fisrt
Жанр: Походова стратегия
Кога: 05.08.2003
Очаквания: Големи

Спомняте ли си тази игра? И какво точно не ви хареса в нея? Именно - страхотна идея за битки, основана на магически дуел, подобен на този в Magic: The Gathering, и доста куца реализация на походовото придвижване по картата. Е, Naval са решили да се вслушат в монотонното мрънкане на играчите и са променили почти изцяло геймплея, извън битките. Etherlords II може да се определи като походова, приключенска, ролева игра.

Всяка от петте кампании ще може да се играе само с един герой, който преминавайки от мисия в мисия ще търпи усъвършенстване и развитие. Всяко ниво ще има един основен и няколко странични куеста, решаването на които ще дава достъп до нови магии и същества, подтиквайки ви постепенно да изследвате цялата карта. Въведен е типично ролеви дневник, в който се записва напредъкът на историята.

А тя обещава да е доволно интересна. Докато в първия Etherlords всичко се въртеше около магьосници, контролиращи четирите цвята енергии (етери) - червен, зелен, син и черен, в Etherlords II се появяват безцветни лордове и същества. Откъде са се появили и защо не черпят силата си от нито един от познатите етери е мистерията, която ще трябва да разплетете. Кампаниите са така структурирани, че в начало трябва да изберете между червен или зелен етер, а по-късно - между син и черен. Последната кампания отново ще ни срещне с познатата ни от първата част Diamanda - магьосница, която има уникалната способност да използва едновременно сини и черни етерни магии. Целта ви ще е да я преведете през приключения, които ще й помогнат да изучи червени и зелени магии - цялата тази мощ, за да сразите безцветните си противници, които ще прибавят към играта изцяло нов комплект от 45 магии и 15 нови същества. На практика обаче играчът няма да им се порадва, както подобава, защото в кампаниите Безцветните няма да са достъпни.

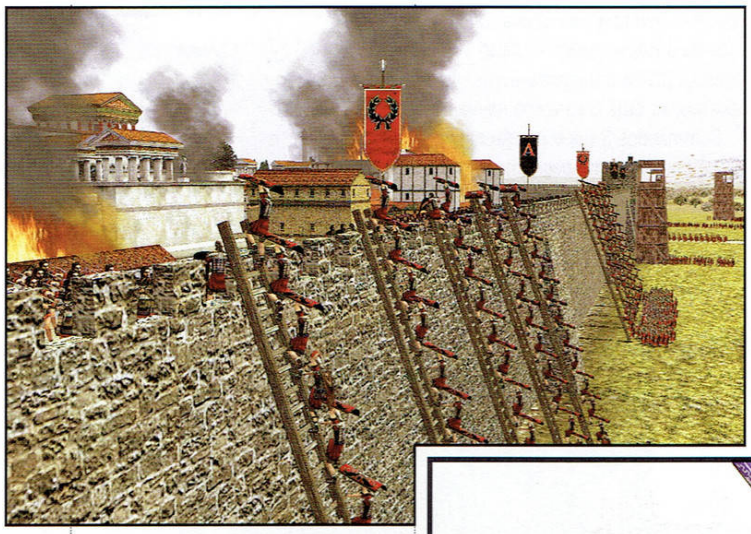


За сметка на това се очертават няколко нови мултиплейърни мода, както и ladder класация, подобна на Battle.net.

workshop.headoff.com

Rome: Total War

Производител: Creative Assembly
Разпространител: Activision
Жанр: Стратегия
Кога: ---
Очаквания: Големи



След като разпердушинихме първо Япония и Монголия, а след това Феодална Европа, дойде ред и на Древен Рим. Creative Assembly продължават успешната Total War серия, предоставяйки ни възможността да пренапишем историята и да станем "следващите" Римски императори.

Широкомащабни тактически битки включващи хиляди единици - това е залогът за успеха и на тази игра от серията. Само че този път - изобразени с изцяло нов 3D енджин, като всеки юнит ще бъде анимиран посредством motion capturing технология. Друг е въпросът, че демонстрацията на E3 е правена на компютър с 3Ghz процесор.

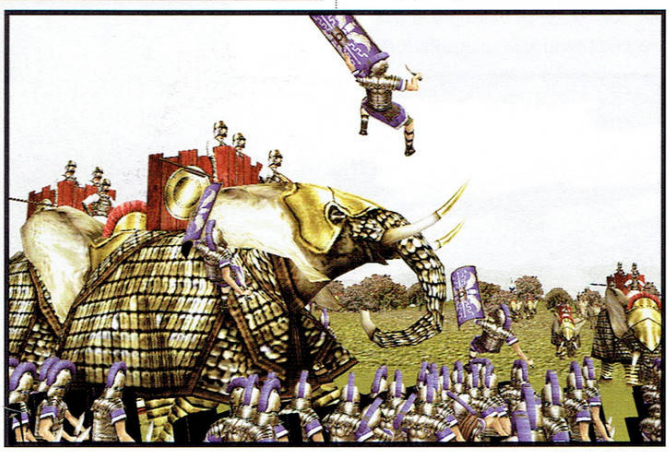
Всяка от представените в играта цивилизации (Римляни, Гърци, Варвари, Картагенци и Египтяни) ще има уникален набор от единици и свой собствен стил. Ще видим бойни картагенски слонове, римски легионери, гръцките хоплити-копиеносци, варварските бойни кучета гладиатори, бойни колесници, обсадни кули, тарани, катапулти и т.н.

Около 1/3 от единиците за всяка раса ще бъдат от един тип (предимно селяни и стрелци). Идеята е това да принуди играчите да търсят начини за по-ефективно използване на всеки юнит.

Засилена е стратегическата роля на градовете. Сградите, които строите в тях ще се появяват веднага на бойната карта. Те, както и крепостните стени, ще могат да бъдат разрушавани. Микромениджмънта ще е улеснен от управлявани от компютъра губернатори, които ще се занимават със строенето на сгради и регулиране на нивото на данъците.

Градовете ще заменят провинциите, познати от предните Total War игри, а промените в стратегическата карта включват възможност единиците да се местят по начин подобен на този в Heros of Might and Magic.

Хмм, да видим...

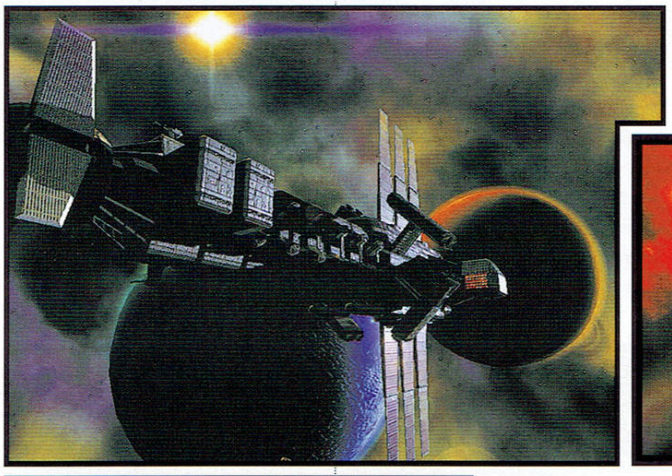


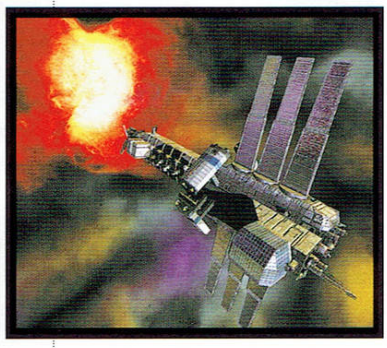
Galaxy Andromeda

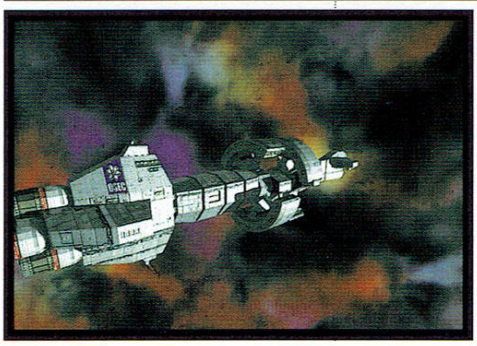
Производител: Mithis
Разпространител: CDV
Жанр: Стратегия
Кога: 14.11.2003
Очаквания: Големи

Каква пък е тази световно неизвестна игра? - се чудите вероятно. Всъщност става дума за новото име на Imperium Galactica III: Genesis. Облечена е в изцяло нов, 3D графичен енджин. Историята е дело на унгарския si-fi и фентъзи писател Zsolt Nyulaszi - автор на много ролеви игри сред които MAGUS и Codex - и проследява случващото се с човечеството в недалечното бъдеще (2112г.), когато извънземна раса е завладяла Земята. Вие сте в ролята на офицер от земната флота, прекарал последните 70 години в хибернационен сън на кораб пътуващ през Космоса. Прихванат от патрул на земните сили и в крайна сметка, прясно размразен, се оказвате командващ на една от фрегатите на земната фракция ISA. По-нататък всичко е във ваши ръце - пътувате из Галактиката и откривате все нови и нови извънземни раси, сглобявайки пъзела на историята.

Кампанията включва 10 епизода, разделени на общо 30 мисии. Ще посетите над 100 различни планети, пръснати из 20 звездни системи. Ще се сблъскате с 6 различни извънземни раси, за които авторите на играта обещават да се различават коренно една от друга - както по външния вид на използваните кораби и технологии, така и по поведението на AI-то им. В кампанията ще може да се играе само с човешката раса. За сметка на това всяка от расите е абсолютно нова. На играча ще е дадена свобода при конструирането и оборудването на корабите, битките ще са реално-времеви, с възможност за пауза по всяко време и ще се водят изцяло в Космоса (няма да се каца на планетите).







Мултиплейър не се предвижда, но евентуално ще бъде добавен с последващ patch.

Homeworld 2

Производител: Relic
Разпространител: Vivendi
Жанр: Стратегия
Кога: 22.07.2003
Очаквания: Огромни

Въпросът е: "Какво ново около отрочето на Relic, след E3?" Новото е, че остава по-малко време до завършването ѝ! Авторите оптимистично посочват юли като краен срок за появяването ѝ на пазара.

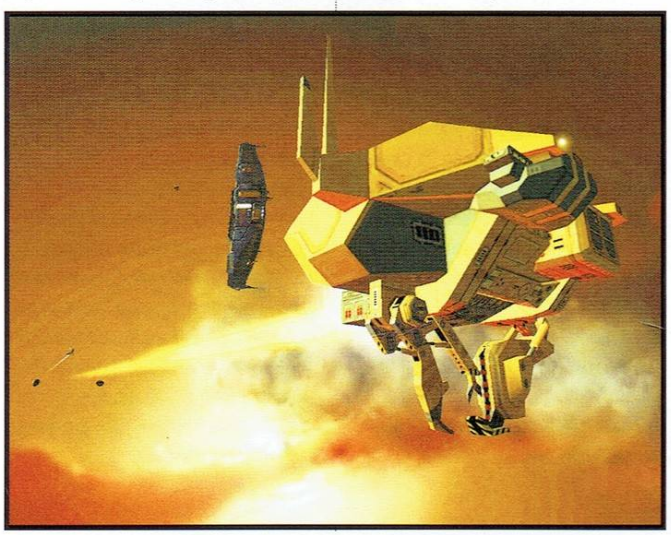
Както вероятно знаете, в това продължение нещата се завихрят около отбраната на Hiigaran - родният свят на расата Kushan и войната с расата Vaygr - новите лошковци в играта. От Relic обещават, че моментът, в който играта с коя да е от двете фракции ви изглежда, като странно deja vu е останал в миналото - вече всяка от расите ще има свой собствен облик и ще се различава сериозно от другата.

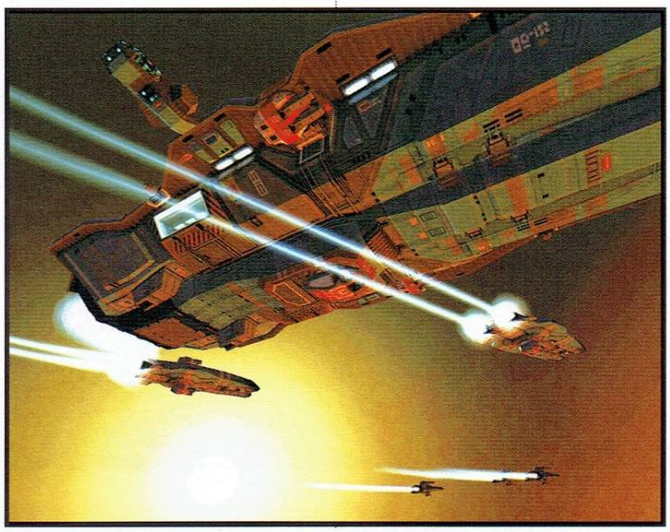
Външният вид на играта има претенции да постави нови стандарти по отношение на това как трябва да изглежда една истински триизмерна космическа стратегия. Хората имали възможността да изиграят първите две нива на E3, използват епитети, като: "фантастични космически гледки" и "dream art style".

Интерфейсът включва редица подобрения - премахнати са поредиците от нелогични менюта и сега играта се управлява почти изцяло с мишката. Стратегически важните менюта - съставяне на тактически и ударни групи, информация за последните събития и новопоставените задачи, се извикват с едно щракване.

Наблегнато е по-сериозно на битките, увеличена е бройката на оръжията, с които ще се екипират корабите. Вече е възможно да се унищожават определени части от вражеските кораби - например двигателните или оръжейните системи, което ще позволява да се плени корабът на противника почти цял. Въведени са и редица супер-далекобойни оръжия - т.е. ще е възможно да ръководите битката изцяло от разстояние - това в случай че ви харесва да се чувствате по-скоро адмирал, отколкото корветен капитан.

А за какво иде в действително реч - скоро ще разберем.





Heaven & Hell

Производител: MadCat
Разпространител: CDV
Жанр: Годгейм
Кога: Есен 2003
Очаквания: Средни

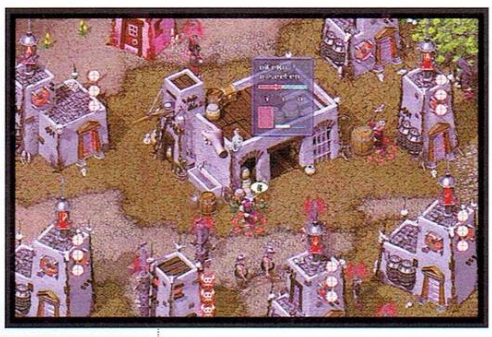
Казват, че всяко велико творение неизменно ражда подражание. Колкото и да се кълнат германците от MadCat, че играта им няма нищо общо с Black&White, паралелите са неизбежни.

Задава се поредната "God" игра, този път - вдъхновена от Стария завет. Или поне исторически развиваща се горе-долу по същото време - 3 500 години преди Христа.

Ще можете да избирате между Бога и Дявола и в зависимост от това да изиграете две различни кампании. В единия случай от вас ще се изисква да учите хората си на добрини, ще строите училища, църкви, театри и фабрики за сапун (без майтап!). Ще се опитвате да подредите така нещата, че те да се радват на живота, да нагъват мед и да се наливат с млекце.

Далеч по-интересна е другата перспектива - поемайки ролята на Дявола, ще карате хорицата да строят барове, казина, гладиаторски арени, заведения за бързо хранене (анатема!) и дори олтари за жертвоприношения. Това ще е земята на неограничените възможности, където хората ще плюскат бургери и ще поркат евтин алкохол (Муахаха!).

Независимо кой път ще изберете, ще бъдете подпомагани от 7 пророка - вашите доверени лица сред вярващите. Те ще са тясно специализирани - например Генерал, който ще учи хората ви да се бият, Архитект, който ще им показва как се строи, Лечител, Саботьор, Изобретател и т.н. Вие ще управлявате единствено Пророците си!



Играта ще има весел, анимационен изглед, със забавно нарисувани персонажи. Така, че ако не ви е допаднал грандоманският замисъл на Black&White, но все пак ви се иска да се почувствате за малко бог - това ще е вашата игра.

workshop.headoff.com

No Man's Land

Производител: Related Design
Разпространител: CDV
Жанр: Стратегия
Кога: Есен 2003
Очаквания: Големи

При все, че тази игра провокира някой доста забавни асоциации с "Патриот", не мисля, че някъде в нея има дори и малка роля г-н Мел Гибсън. Става дума за реално-времева стратегия, действието в която се развива горе-долу по същото време, както и във филма - добрите стари Американски Щати, само че малко преди да станат Съединени.

Изборът пада върху 6 различни фракции - Англичани, Патриоти, Заселници, Испанци, Горски Индианци и Прерийни Индианци. Расите ще се унифицират допълнително от уникални единици. Играта далеч няма да е историческа симулация. Ще включва някой интересни фантастични елементи, като например чисто некромансерската способност на индианците да съживяват мъртвите си войни и да ги превръщат в духове-скаути (подобни на тези в WarCraft III).

Кампаниите ще са 3, разбити в 30 отделни мисии. Превръщащият се в мода генератор на случайни карти ще присъства и тук.

Новаторският момент е свързан предимно с технологиите, които ще се откриват по време на развитието на расите. Въведени са нещо като "анти-ъпгрейди", които вместо да влияят на вашите единици, нанасят вреда на противниковите. Например изобретяването на (внимавайте!) "колана на целомъдрието", забавя скоростта на производство на юнити за опонентите ви.

Друг оригинален момент е наличието на NPC ловци на глави. Ще можете да обявявате награда за главата на някой от специалните или елитни единици на противника и ловецът на глави се заема с тяхното премахване вместо вас.

Любопитно е, как ще бъдат реализирани тези идеи. Ще разберем след няколко месеца.

Kohan Kings of War

Производител: TimeGame
Разпространител: ---
Жанр: Стратегия
Кога: 2004
Очаквания: Средни

Продължението на сагата за Безсмъртните Суверени все още е в ранен стадий на разработка, но ако се съди по малкото показано на E3, поне ще изглежда доста добре. Kohan II е първата стратегия, която се прави с NetImmerse енджин - същият този, който е използван и за направата на Dark Age of Camelot и Prince of Persia 3D. Това означава динамични сенки и осветяване, както и реалистични атмосферни ефекти. От TimeGames обещават environmental ефектите да имат реално отражение върху геймплея - например моралът на юнитите да се понижава, ако ги накарате да прекосяват някоя пустиня или да газят в дълбок сняг.

Историята ще се развива след събитията в Kohan: Ahriman's Gift - в света на Kohan отново нахлува древното зло Ahriman и борбата започва отначало.

От предната игра остава автоматичния контрол върху градовете. Това ще позволява на играча да се съсредоточава върху мащабните битки и да отделя по-малко внимание на микрениджмънта. TimeGames казват, че желанието им е, да накарат играча да се чувства по-скоро като генерал, отколкото като губернатор.

Ще избирате между 5 различни фракции и 6 раси. Изборът на раса ще определя типа на сградите и единиците. От фракцията пък ще зависи какви герои и специални юнити ще можете да използвате, както и видът на технологиите, до които ще имате достъп.

Променен е начинът, по който се наемат юнити - сега вече към тактическите формациите са предвидени специални единици, които да охраняват по-слабите подържащи елементи на групата.

Подобрен е интерфейсът и са добавени 20 shortcut комбинации, които могат да се преконфигурират свободно.

Играта ще включва генератор на случайни карти. А ако той не ви е достатъчен, ще можете с помощта на вградения редактор на карти и 3D Studio Max да си създадете свои собствени сценарии.

Най-малкото звучи обещаващо...

The Sims 2

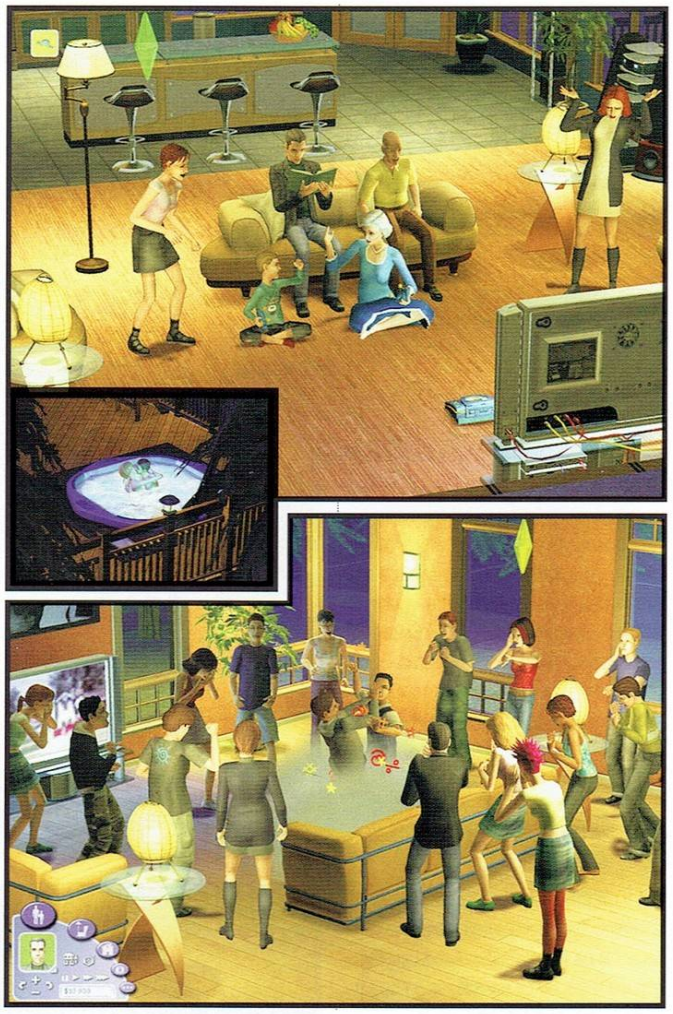
Производител: Maxis
Разпространител: EA
Жанр: Сим
Кога: 2004
Очаквания: Големи

След купчина експанжъни, Maxis са решили, че е време за по-решителна стъпка напред - част 2. А новостите наистина ще са много.

Сред по-несъществените са неща като: променени са "мотивите" (статистиките на симчетата) и е добавен нов "движещ мотив" ("съзнание" симулиращ мислене - това ще е интересно). Освен това старите "мотиви" са разбити на по-дребни сегменти - например "социалния" мотив вече ще се състои от мотивите "семейство" и "приятели". Освен това ще можете да моделирате сами външния вид на малките гадинки - в играта ще има дефинирани базови модели - Афро-американски, Китайски, Персийски, Кавказки (бяла раса) и дори Елфически - ако щете вярвайте.

От избора на модел ще зависят не само конкретните симове, но и бъдещите им деца.

Гадинките вече няма да за затворени в капана на времето, а ще стареят, ще раждат деца и ще умират - в играта е въведен жизнен цикъл (който ще може да се включва и изключва по желание). Симовете ще минават през 6 различни житейски стадия - бебешки, прохождане, детски, тийнейджърски, зрял и старчески. Новото тук е, че Maxis са използвали любопитна технология за морфинг с помощта на която, малките симчета ще наследяват чертите на родителите си. Дори са отишли и по-далеч - симовете ще могат да извличат полза от професионалните успехи на родителите си - ако например татко и мама са добри адвокати, то детенцето ще има по рождение юридически заложби.



Основната цел отново е постигането на по висок lifescore рейтинг. Точки ще трупате от най-разнообразни събития - дали симът ви ще загуби работата си, дали ще се ожени или ще наблюдава с ужас как старият му дядо се мята в празния плувен басейн в задния двор е без значение. Важното е нещо да се случва. Идеята е играчите да се отдадат на експерименти и да се забавляват.

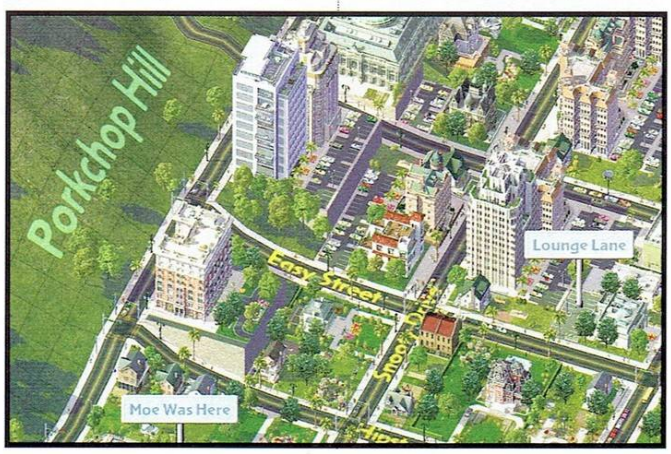
Играта ще е с подновен графичен енджин, изцяло 3D с всички произтичащи от това екстри - възможности за zoom, въртяща се на 90 градуса камера, по-детайлни и по-добре раздвижени модели.

Sim City 4 Rush Hour

Производител: Maxis
Разпространител: EA
Жанр: Сим
Кога: Есен 2003
Очаквания: Средни

Не няма да има Джеки Чан и Крис Тъкър в този експанжън. Което е една от добрите новини. Другата е, че Maxis са се постарали да разнообразят оригиналната игра с достатъчно нови неща. Този път фокусът е основно върху транспортната инфраструктура на градовете. Да, ще има нови типове постройки - подвижни мостове, фериботни комплекси, по-широки булеварди и дори ракетна площадка за совалки (работни места за hi-tech специалисти, но и високи нива на замърсяване). Но това, което обещава да бъде истински фън, ще е възможността да поемате контрола над някой от превозните средства в града - досущ като в оригиналното Grand Theft Auto. Което ни води до новия mission mod - от време на време ще получавате различни мини-задачи, изпълнението на които ще носи определени бонуси. Например получавате съобщение, че банда престъпници са ограбили банка и бягат с кола от местопроизшествието. Вариантите са два - или поемате контрола над колата на бандитите и се опитвате да се измъкнете от полицейското преследване, или скачате в най-близката патрулка и хуквате да гоните лошите. В първия случай печелите солиден паричен бонус - вашият дял от плячката. Кметският ви рейтинг ще пострада, но пък банковата ви сметка ще набъбне. Във втория ще натрупате допълнителна популярност.

Добавени са и нови информационни инструменти. Някой от тях ще ви дават информация за натовареността на дадена пътна артерия и вида на предпочитаните от гражданите ви превозни средства - това ще ви позволи да планирате по добре нуждата от различните типове транспорт. За целта ще ви помага и новата мета-карта, по която ще можете бързо да се ориентирате за състоянието и разположението на важни ключови точки от градската инфраструктура.



Maxis са добавили още един архитектурен стил т.е. вече ще можете да строите сгради и в Съвременен Европейски стил.

Ще има и нови бедствия. Май най-забавното за момента е "Атака на извънземни" - една гигантска летяща чиния увисва над града ви и започва да разрушава сградите ви в стил "Independace Day".

workshop.headoff.com

FIFA 2004

Производител: EA Canada
Разпространител: EA
Жанр: Футбол
Кога: Есен 2003
Очаквания: Големи

Без съмнение (новата?) FIFA 2004 ще се опита да удовлетвори и най-взискателните си фенове. На този етап играта е готова приблизително около 20 %, но от представеното на E3 правят впечатление няколко неща - завишена реалистичност, повратливост в движенията и добър контрол върху топката, която вече не изглежда като залепнала на краката на играчите. Анимациите на играчите са забележително детайлни, дори и в този ранен етап на развитие, особено при овладяването на коженото кълбо с гърди, крак и стъпало. Самото обработване на топката ще зависи не само от ръста на играчите, но и от нейната скорост. Общо 20 са характеристиките на компютърните футболисти, от които ще зависи нивото на владеене на топката и контролът върху нея.

Заслужава да се отбележи и реалистичността на движението ѝ при дългите подавания, когато тя не се привлича автоматично от крака на играча и дори може да не го достигне. EA се кълнат на килимче, че подобренията в Изкуствения Интелект, особено при преливане на съотборниците ви от защита в атака и обратно ще са чувствителни. Основен приоритет за разработчиците в новото заглавие било вниманието към детайлите, а като пример се споменава, че финалната версия ще включва и замърсяване на екипите по време на мача. Не, че това последното вече не е правено де (справка - конзолните футболни игри).

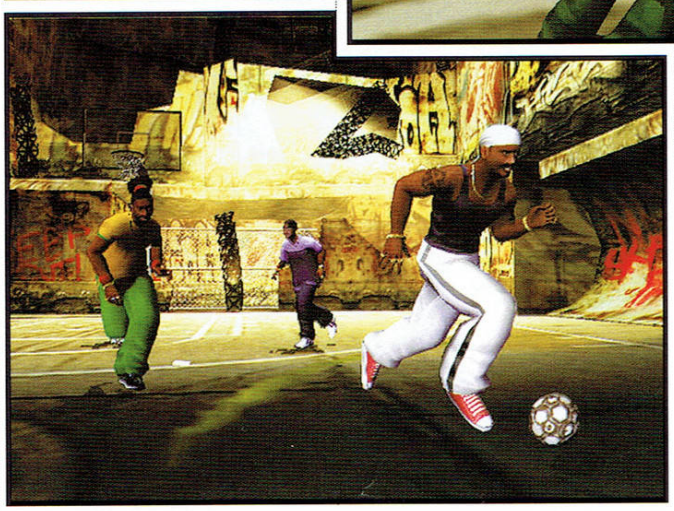
PS2 и PC версиите на FIFA 2004 ще бъдат първите в сериите поддържащи "online" игра. Новост ще са възможностите за трансфери между новата Фифа и други игри, като Club Manager 2004, които ще позволяват на геймърите да прехвърлят отборите си и да използват натрупания опит от мениджърските среди в "реалните" футболни сблъсъци на терените. Е, това вече е НЕЩО ново наистина! Да завършим с него.

Urban Freestyle Street Soccer

Производител: Silicon Dreams
Разпространител: Acclaim
Жанр: Футбол
Кога: Есен 2003
Очаквания: Средни

На тазгодишното експо Acclaim за първи път показаха новата си игра - Urban Freestyle Soccer. Играта изправя едни срещу други малки градски банди в състезания, повече pits спортсменски, отколкото насилни, и включват горе-долу няколко игрища и футболна топка. Не че играчите не се страхуват да играят грубо. Urban Freestyle Soccer веднага се отличава с изгледа си - коя друга игра от този вид се развива на баскетболно игрище? - и геймплеят изглежда също се оформя. Играта е готова на 60% до този момент, но вече имаме добра представа за необузданият сокер екшън, който ще предлага.

Играенето на Urban Freestyle Soccer действително напомня други игри от вида, въпреки различната ѝ среда. Макар някои от физиките да са разхлабени и да не е наблегнато много на наказателните удари, все пак трябва да се научите как да извършвате някои от действията, които бихте правили в по-реалистична сокер игра. В същото време обаче играта поставя по-голямо ударение на осъществяването на действията, които биха удостоили един играч в истинска игра с червен картон. Тук можете да правите мръсно на противниковите играчи, а дори и ще ви се налага, за да отървете топката от тях.



Точкуването е стандартно за сокер, но ще печелите точки и при изпълняването на определени движения и удряне на противникови играчи с топката, което кара Urban Freestyle Soccer да напомня на класическия Super Dodge Ball. Изгледът на играта определено върви в правилната посока, и има много песъчинки и никакви бляскавости - само малко приличащи на гангстери играчи на тревата и малка тълпа, наблюдаваща ги зад решетъчна ограда. Също и много графити...

NFS Underground

Производител: EA
Разпространител: EA
Жанр: Рейсър
Кога: Началото на 2004
Очаквания: Големи

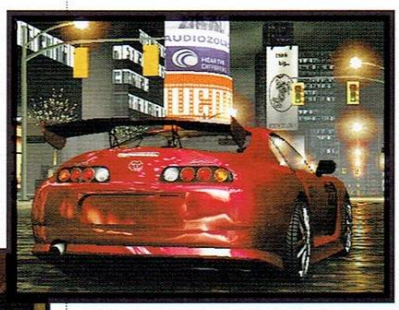
Electronic Arts излизат на пазара с нещо повече от поредната в сериите Need for Speed. Именувана Underground играта ще отведе състезателите в подземния свят на незаконните улични състезания, предоставяйки възможност на играчите да създават и променят свои собствени трасета. Underground ще включва 20 лицензирани коли от производители като Toyota, Subaru и Mitsubishi. Ще бъдат възможни и подобрения и закупуване на части от AEM, Eibach, Injen и други.

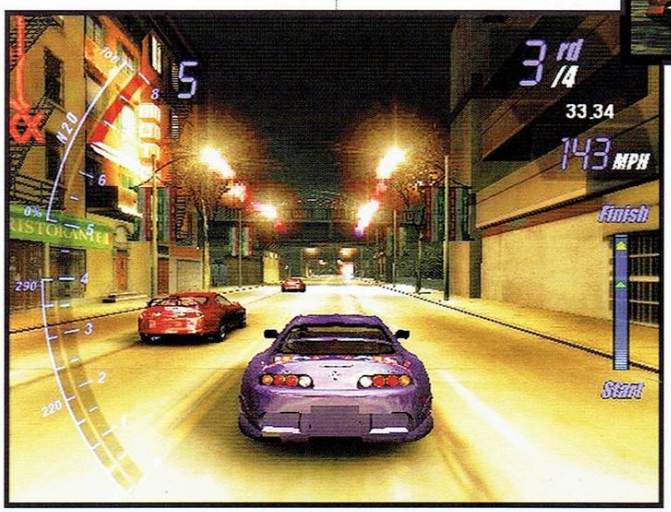
Според очакванията Need for Speed Underground ще предлага няколко различни игрови мода. Уличните състезания представляват именно завършване на определена цел, по най-бързия начин, което предполага и най-краткия път - нещо, което зависи изцяло от вас. На драгстърите ще изпробвате уменията си срещу трима съперници в състезание, по права линия, единствено за скорост.

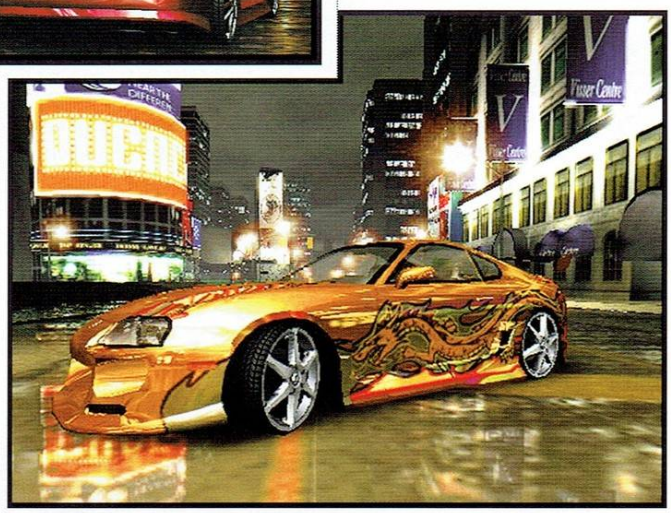
От EA обещават повече от 100 уникални състезателни прояви, на които вие ще сте способни да подобрите репутацията и финансовото състояние на отбора си.

Играта ще поддържа до 4 играча online за PS2 и PC. Разработва се и Game Boy версия на играта, като всички версии за предвидени да излязат на пазара до 2004.

Интересен факт е, че в разработващия екип е включен и номиниран за Оскар за визуални ефекти експерт.







IndyCar Series

Производител: Codemasters
Разпространител: Codemasters
Жанр: Рейсър
Кога: 24.06.2003
Очаквания: Средни

IndyCar Series ще следва познатите от предишните игри модели - една овална писта и 33 коли, които препускат в бясна надпревара. Както и досега завидните шофьорски способности ще са добре дошли за всеки кандидат преследващ призово класиране. За новаците е предвиден обучителен курс, който - предвид нововъведенията - е повече от полезен. Интересна новост е т.нар. "генетична AI система", която ще позволява на съперниците ви да взимат решения за тактиката по време на самото състезание. Най-трудната част от играта ще е може би задържането на колата в изправност. Codemasters са се погрижили и за износването на гумите, което автоматично ще влияе върху стабилността и поведението на колата на пътя и разхода на гориво.

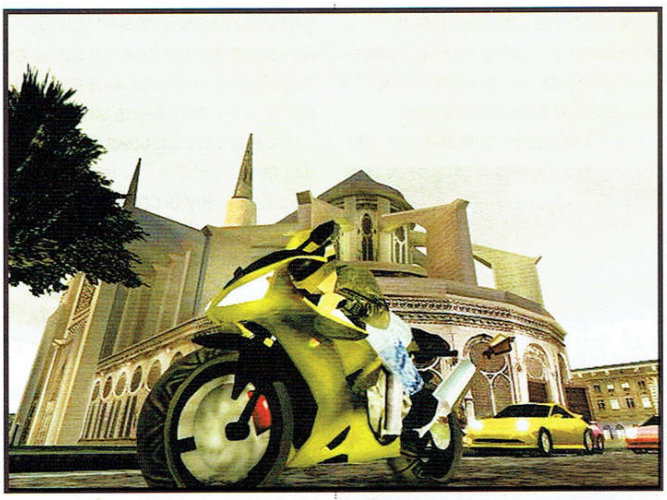
Забелязват се и подобренията на графичния енджин - промяна на времето, по- детайлизирани модели на колите, щателно анимирани механици в боксовете и прочие.

С напредването в играта, както си му е редът, играчът ще може избира все повече коли, които ще се отключват като бонус за спечелени състезания или при постигане на успехи в кариерата, а не след дълго ще се появи и възможността за създаване на собствени отбори и състезатели.

workshop.headoff.com

Midnight Club II

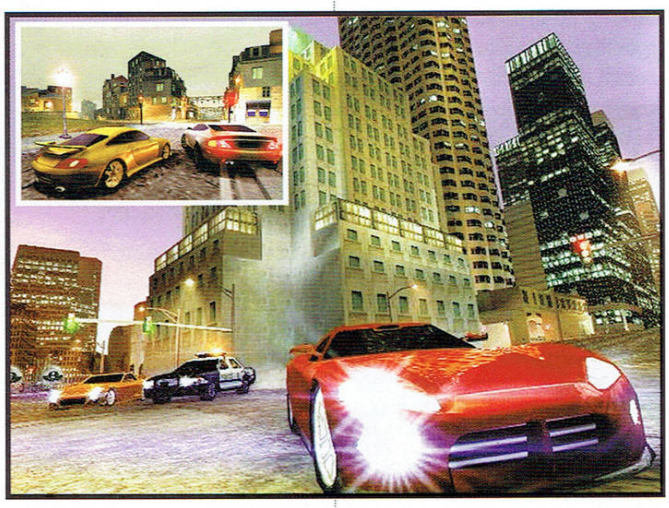
Производител: Rockstar San Diego
Разпространител: Rockstar
Жанр: Рейсър
Кога: 24.06.2003
Очаквания: Големи



Оказа се, че след успешното пускане на GTA:VC Rockstar Games не спят, а са се впуснали да гонят върховете на рейсинг игралното поприще. Midnight Club II - предстояща за Xbox и PC, излязла за PlayStation 2 - се отличава със смел, стилизиран изглед, бърз аркадоподобен геймплей, градско шофиране с отворен край и онлайн мултиплейър. Версиите за Xbox и PC ще могат да се похвалят със същите черти, както и някои малки подобрения, заглаждащи случайните ръбатости в PS2 изданието.

Играта изглеждаше доста добре за PC, въпреки бележката на представителя на Rockstar, че PC версията се разработва едва от няколко седмици. Изглежда като PS2 версията, но много по-изчистена и ясна. Xbox вариантът също изглежда по-добре от оригинала, макар в основата си и трите да са грубо идентични. Всичките имат еднакъв геймплей, включващ много плъзгане край ъгли, блъскане в противникови коли и избягване на препятствия. Това е чист аркаден рейсър - очевидно PC версията е била замислена да се играе с аналогов контролер. И двете версии предлагат гладко и адекватно управление.

Midnight Club II се планира да излезе в началото на лятото за Xbox и PC, като Xbox версията ще видим на щандовете малко по-рано.



Starsky & Hutch

Производител: Empire
Разпространител: Empire
Жанр: Рейсър
Кога: Лято 2003
Очаквания: Средни

Starsky & Hutch е приятна рейсър игричка, ориентирана главно към мултиплеъра, но поддържаща и сингъл. В първата мисия преследвате, заедно с партньора си, лошия на триколка по оживените улици на Bay City. Докато шофьорът дава най-доброто от себе си, лавирайки из трафика, отбелязвайки точки чрез удряне в рампите и събирайки мигащите по пътя power-ups, стрелецът събира още power-up-и застрелвайки ги и, когато е възможно, забавя лошия с толкова от неограничените амуниции, колкото пръстът на спусъка позволява. Повечето от power-ups, които стрелецът обира прибавят ценни секунди към времевия лимит, подобрявайки производителността на колата, докато много от тези, които взима шофьорът, са от пряка полза за стрелеца - заменящи пистолета с картечница, например. Разработчиците обещават играта да е толкова забавна зад кормилото, колкото и зад мерника на пистолета. Примерно мисия, в която трябва да се ескортира семейство под защита за свидетели до летището, отстранявайки всякакви лоши хора, опитващи се да ни попречат да ги закараме там благополучно. Като наближи целта, изскача втора задача и трябва да спрете откраднат камион на сигурността. Управлението на Ford Torino 1978г. създава добро аркадно усещане, и прекрасен пример за забавно екшън-заредено шофиране.

За жалост в самостоятелната игра няма опция да ви шофира AI-то, за да можете да си играете играта като шутърче. Сингълът на Starsky & Hutch фокусира основно върху карането и натискането на бутона за стрелба, докато целенето по враговете е автоматично.

Xpand Rally

Производител: Techland
Разпространител: Strategy First
Жанр: Рейсър
Кога: ---
Очаквания: Средни

Разработвана от Techland, авторите на шутъра от първо лице Chrome, Xpand Rally ще използва нейния енджин и възможности за изобразяване на големи открити пространства.

Xpand Rally е базирана на истинската и частично нелегална Xpand Rally Championship, създадена от група притежатели на коли, които обаче не успели си набавят професионални състезателни лицензи. Играта ще поддържа повече от 30 различни истински коли, всяка от които със собствено управление и характеристики. Разбира се, всяка от колите може да се настройва по избор благодарение на 70-те различни части за допълнителна производителност. Ще можете също така да оправяте настройките на колата си, за да я пригаждате по-добре към състоянието на времето и пътищата. Енджинът на Xpand Rally ще изобразява прецизно визуалния ефект на щета и времето по вашите возила.

Играта включва 60 различни обиколки от целия свят, включително Европа, Африка и САЩ. Пейзажите включват живописни изгледи и детайлен терен. Това, което е най-интересно, е че играта ще поддържа динамични условия на времето, които могат да променят характеристиките на движението. Например, дъж по средата на състезание може да направи суха, прашна обиколка кална или вятър, духащ напреки пътя, може да окаже влияние на завоите на колите. Физическият енджин на играта обещава да бъде реалистичен, тъй като небрежните шофьори могат лесно да прекатурнат возилата си, ако завият твърде рязко или се ударят под малък ъгъл. За атмосферата ще допринасят и анимираните околности, включително зрители и животни.

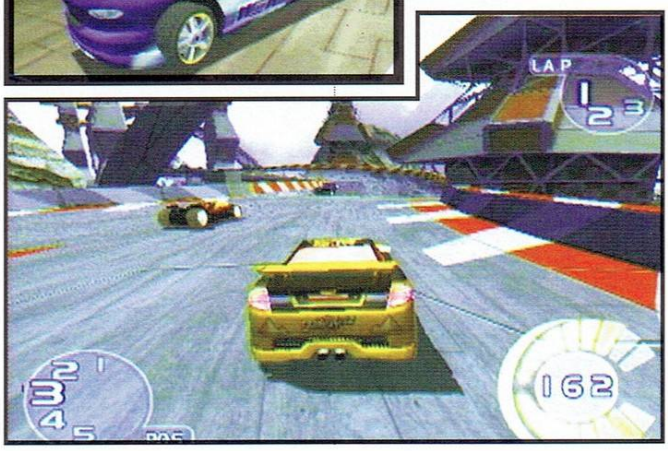
Hot Wheels Highway 35 World Race

Производител: THQ
Разпространител: THQ
Жанр: Рейсър
Кога: Есен 2003
Очаквания: Големи

На E3, THQ разкриха последната си в дългата колона състезателни игри, а именно Hot Wheels Highway 35 World Race (HWHWR). Тази игра ще включва 15 различни коли от 35 годишнината на колекцията Hot Wheels`, някои от които сериозно модифицирани и футуристични. Предвижда се и оригинална песен, създадена специално за играта и изпълнена от небезизвестните Smash Mouth.

Поредната Hot Wheels ще включва single и multiplayer действие, което ще отвежда геймърите през места, като действащи вулкани, заледени планини и прочие. Наясно с факта, че трасетата са сред определящите за класата на една подобна игра елементи, авторите ще се опитат да ни предоставят възможността да се "пуснем" по наистина много оригинални писти, по които няма да липсват и така наречените "преки пътища". THQ залагат много на тази игра и не пестят суперлативите си за нея, като "най-бързата и зашеметяваща състезателна игра някога създавана".

Предвидена е да излезе на пазара до края на годината.



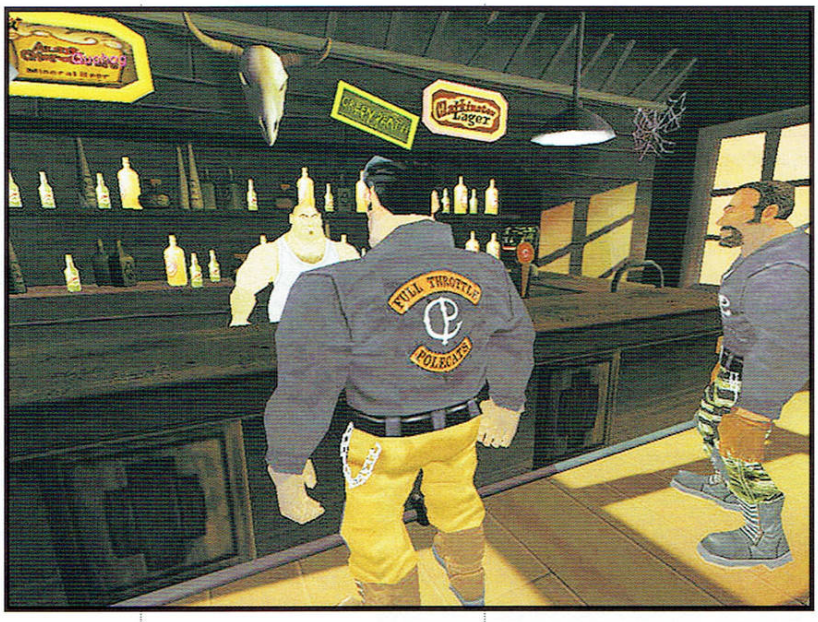
workshop.headoff.com

Full Throttle 2

Производител: LucasArts
Разпространител: LucasArts
Жанр: Куест

Кога: Краят на 2003
Очаквания: Големи

Ето че на тазгодишното E3 LucasArts най-после се престрашиха да покажат няколко нива от вече предизвикалата силен интерес приключенска игра Full Throttle: Hell on Wheels, която е очевидно е продължение на класическото рокерско приключение на LucasArts от 1995.



Оригиналът остана в сърцата ни със стилната си графика и главният си герой Бен - пънки байкърче с квадратно чене, но пич, еднакво бърз в главата и юмруците.

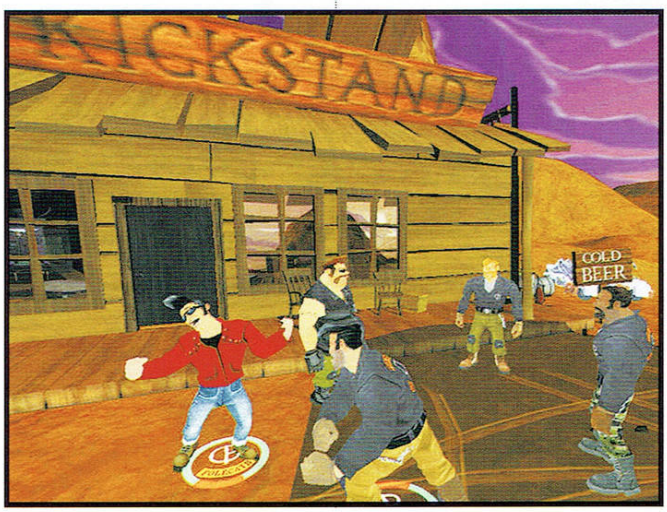
Както се досещате, всичко това на едно място осигуряваше наистина удовлетворяващо игрално изживяване, затова и не е чудно, че много погледи по време на E3 бяха отправени към будката на LucasArts.

Защото Бен се завръща отново, при това (за радост или съжаление?) изцяло 3D, а идеята е в приключението да бъдат вплетени още екшън елементи, което ще направи Full Throttle: Hell on Wheels смесица между адвенчър и екшън. Попитан за жанровата определеност на играта, шефът на проекта Шон Кларк, който впрочем е един от най добрите дизайнери на LucasArts, участвал в създаването на Escape From Monkey Island, отговаря така:

"FT2 е адвенчър в ядрото си, но използваме екшън елементи за да създадем по-голяма задълбоченост. Първата игра се опита да осъществи това желание, но беше ограничена от технологията по времето, в което излезе. Ако това накара хората да нарекат играта хибрид или да се оплакват, че не е "чист адвенчър", така да бъде. Независимо как ч наричат хората, FT2 ще бъде забавна и уникална."

Подобно на предшественика си Full Throttle 2 ще съдържа голям брой екшън сцени. Този път ще са може би дори повече, или поне така се твърди, че 3D енджинът ще позволява по-голямо разнообразие на геймплея. Играта обещава да предложи бесни юмручни боеве, вълнението на високоскоростното каране на мотор и не на последно място - забавна и оригинална история. Този път Бен, лидер на банда рокери, трябва да спре алчен заговор за разрушаване на цял един град в пустошта и което е по-важно за самия Бен - унищожаване на всички пътища. В процеса по опазване на пътната мрежа

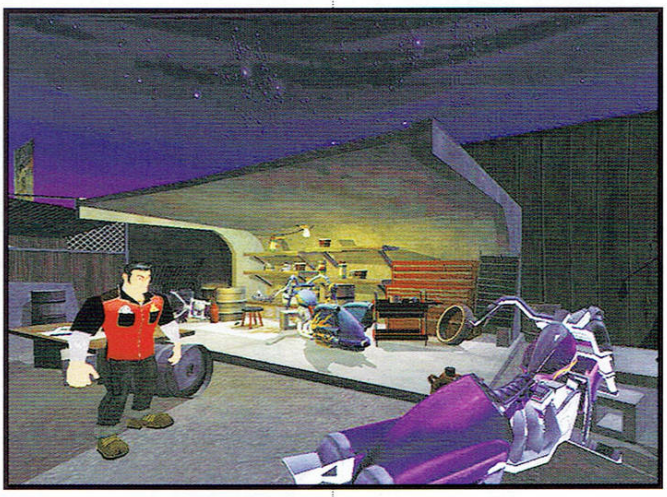
Нашият герой среща, поздравява и пребива цяла манифестация от закоравели, упорити типове и се сблъсква с много други банди. О да, освен това той взривява разни неща. От демонстрациите на E3 се вижда как след няколко кът-сцени, показващи Бен в битка, играта превключва на екшън режим, където целта е да победи някои от членовете на противникова банда. Можете да използвате комбо атаки чрез ритмично натискане на бутона за екшън - и колкото по-добре се биете, толкова по-високо се качва тоjо показателят ви. А колкото по-висок е той, толкова по-мощни ставате вие, а движенията ви - по-смъртоносни. Околната среда е много интерактивна - възможно е да взимате предмети като столове и да ги разбивате в главите на хората, както показва демото на играта. Ще можете да плъзгате враговете по бар и да използвате средата не само за вдигане на предмети и налагане на хора с тях, а и по други креативни начини.



Адвенчърът разбира се не е пренебрегнат, приключенските елементи нахлуват в играта с всеки пъзел, пред който ще се изправим. Примерно - затворена врата, пазачът на вратата не иска да пусне Бен, дори след като той си преправя гласа на вражеския главатар, защото вратата има шпионка и номерът не минава.

Единственото решение в този случай е да домъкнем самия главатар. Намираме го да се мъкне с долнопробната си шайка, изпонатръшваме лошите вдигаме главния лош на рамо и го замъкваме до портата, като най-после убеждаваме пазача да ни пусне.

Къде е адвенчър елемента тука ли? Хм, хубав въпрос! И аз не знам какво да ви кажа. Но това е най-често даваният на този етап пример. Да не изборзваме, все пак засега все още има завършено само едно ниво и половина, където можем да разхождаме Бен, да го сбиваме с тоя и оня, да го въвличаме в дълбоката философска диалектика на фундаментални размисли и разговори като "Искам бира!" и "Къде е кенефа?". Следващите няколко месеца ще се въртят около създаването на историята, добавяне на различни подробности и писане на диалози, така че още нищо не е сигурно и не може да се твърди с категоричност.



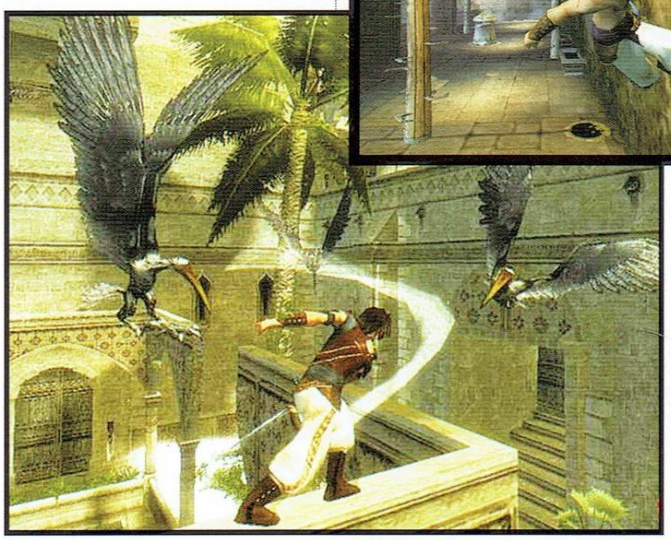
По FT2 работят някои от художниците, създали Escape From Monkey Island, поради което героите са станали малко по-комични от оригинала. Мрачната атмосфера от първата игра е пренесена и в продължението, но някак графиката ще набляга повече на хумора в играта. За да я видите в действие можете да проверите трейлъра на сайта на LucasArts.

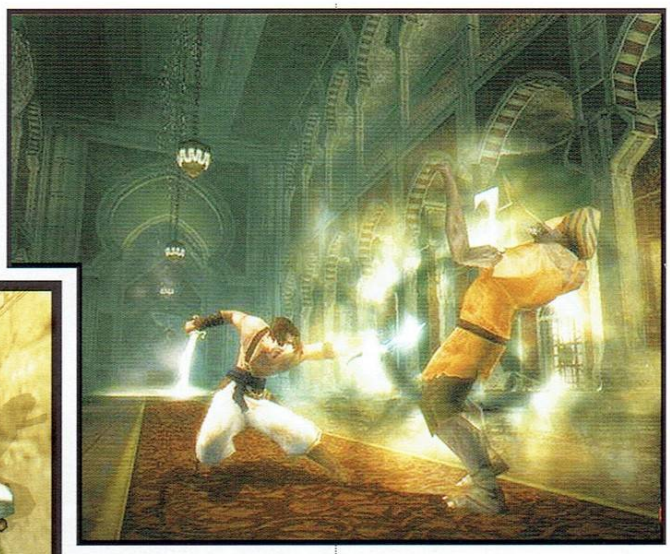
Full Throttle: Hell on Wheels се планира да излезе в края на 2003 за PlayStation2, PC и Xbox.

Prince of Persia: The Sands of Time

Производител: Ubi Soft
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Адвенчър
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Големи

На E3 бе представена ранна версия на версията за на обявената неотдавна преработка на класическия Prince of Persia. С тежката задача по разработката се е заело монреалското студио на Ubi Soft, а самата игра ще изпъква с някои внушителни технически прилики с друг проект на същото студио - Tom Clancy's Splinter Cell. В играта вие, естествено, сте в ролята на принца. След успешна военна кампания младият принц поспира да посети съседен владетел, но бива измамен да отприщи пясъците на времето върху нищо неподозиращия свят. Когато разбира какво е сторил, доблестният левент дава обет да оправи нещата. Макар играта да е още в ранен стадий, кратката демонстрация даде доста ясна представа какво да очакваме. Принцът ще има





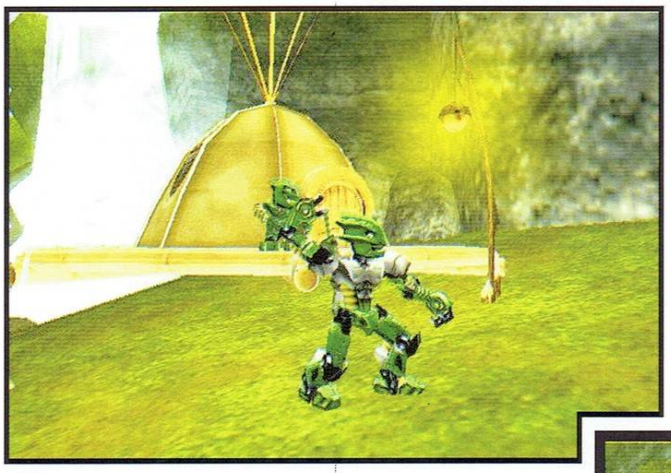
достъп до някои сили, които ще са от жизнено значение за успеха. Ще може да контролира времето, което му дава способността да редактира грешките си, да изпълнява специални нападения и дори да има произволни перспективи, които ще го напътстват в предизвикателствата, предоставени от предстоящото ниво.

Графиката не е никак лоша и поддържа множество отлични светлинни и огнени ефекти, които показват запознатостта на канадското разработващо студио с хардуера на PlayStation 2. Големите пространства/среди могат да се похвалят с детайлност, благодарение на приличните текстури.

Или накратко, Prince of Persia се оформя като обещаващо прераждане на класическата игра. Планира се да излезе тази есен, като се работи също по PC, Xbox и GameCube версии, но никоя от тях не бе показана на експото.

Bionicle

Производител: Argonaut
Разпространител: EA
Жанр: Адвенчър
Кога: Лято 2003
Очаквания: Средни



Една от най-популярните играчки на компанията Lego в последно време ще се превърне в игра скоро. Bionicle, високотехнологичната Lego вселена, се превърля от Electronic Arts в екшън приключенска игра от трето лице. Bionicle се развива на райския остров Mata Nui. Колкото и да е хубав обаче, сянката на злото е надвиснала над него и от шестима Тойци (Тоа), сиреч герои на съдбата, зависи да преборят злите сили там. Героите владеят асортимент от елементални сили и в процеса на играта ще играете с всеки от тях поред, помагайки им да се развият до супер тойци, наричани "Тоа Nuva". Накрая дори ще откриете седмия последен Тоа (представяте ли си!).

Bionicle ще се развива в шест различни среди, спектърът на бойните и пъзелни елементи ще е широк. През време на пътуванията си ще бъдете предизвикани дори да спасите островните жители, наречени Matoran. Авторите обещават изобилие от екшън ориентирани приключения, като се започне от каране на сърф по река от разтопена лава и плъзгане между дърветата, до сноубордиране в снежна планина и състезавания през пустинята.

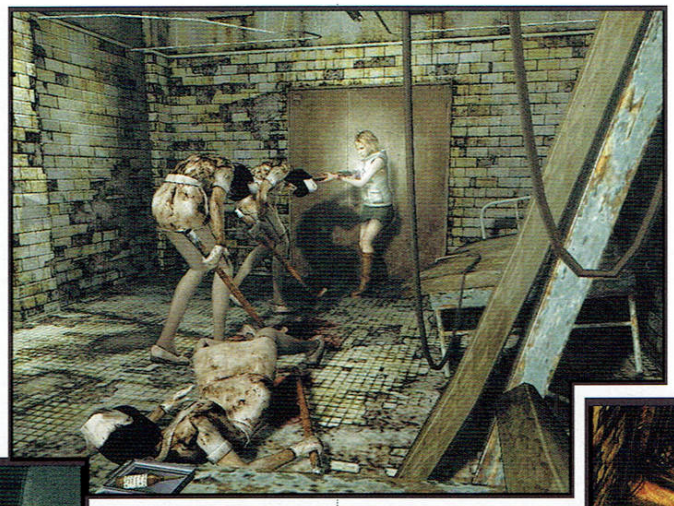
Bionicle се разработва от Argonaut Games и се планира за лятото на 2003г.

workshop.headoff.com

Silent Hill 3

Производител: Konami
Разпространител: Konami
Жанр: Хорър Адвенчър
Кога: Октомври 2003
Очаквания: Големи

Silent Hill 3 е най-новата игра от хорър поредицата на KCET. Това, с което играта прави впечатление на този етап е отличната графика и познатия геймплей. Както и предишните части, така и тази ще ни запознае с нов герой - Хедър Морис (Heather Morris) е нормално младо момиче, което също като предшествениците си, е хванато от странния град Silent Hill. Демонстрираното на E3 демо започва с Хедър в една невероятно мръсна, порутена, индустриално изглеждаща сграда. След като изследва няколко стаи тя попада на ексцентричен враг, дращещ като обезумял по пода, опитвайки се да я нападне. Главата на нещото е гротескно деформирана и то издава отвратителни звуци. Това трябва да е достатъчно, за да ни докаже, че третата част в поредицата ще продължи достойно традициите на своите предшественици да ни доставя ужас в поударни дози.



Отново ще крачим в полумрак, разсичан единствено от фенерчето на Хедър, динамичното осветление и подвижните, шаващи сенки ще създават така необходимата за подобен род заглавие атмосфера. Моделът на Хедър е доста детайлен, макар лицевата анимация на този етап да изглежда малко груба.

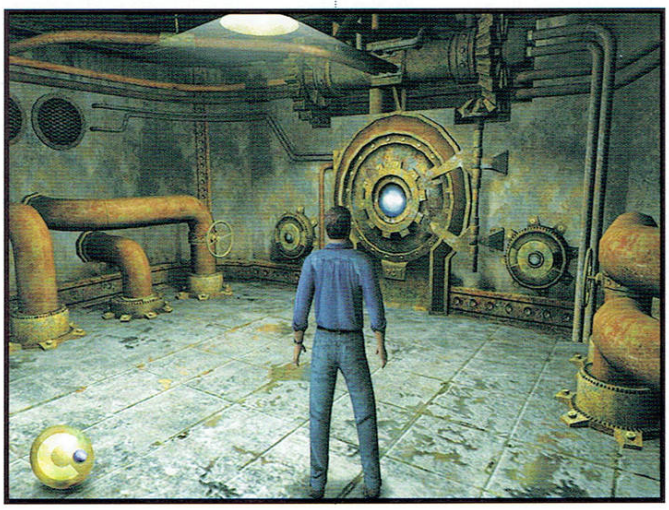
Silent Hill 3 използва същия зърнест филтър, който служеше и на предишната игра и й придава избеляло, напомнящо филм на ужасите усещане. Звучи обещаващо, нали?

Uru Ages Beyond Myst

Производител: Cyan
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Адвенчър
Кога: Есен 2003
Очаквания: Средни

Играта ще пренесе добре познатата живописна приключенска поредица в света на интернет и ще ви позволи да изследвате фантастичния свят на D'ni редом с други играчи.

Uru: Ages Beyond Myst в момента се разработва от Cyan Studios, екипът работил, както по оригиналния Myst, така и по Riven: The Sequel to Myst. Интересно, Uru ще поддържа обширна самостоятелна игра, която ще ви позволи да изследвате огромния и колоритен свят на D'ni, макар че ще можете да поемете приключението и с други играчи. Uru ще изисква месечен абонамент. Вместо силно изразено повтарящо се водене на битки в името на напредването на героя ви, дизайнерът Ранд Милър (Rand Miller) се надява играчите да се включат в Uru само за да видят какво се случва в света. Разработчикът планира да създаде периодични събития в онлайн света, които се надява да се окажат достатъчно интересни, за да накарат играчите да се връщат. Uru: Ages Beyond Myst се планира да излезе по-късно тази година.

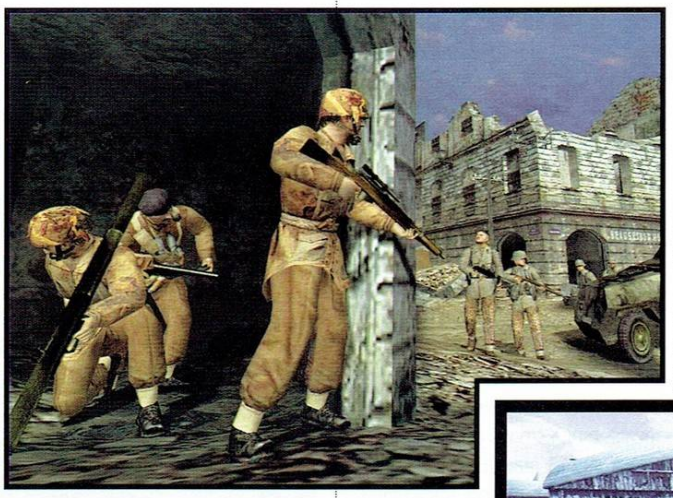


Hidden and Dangerous 2

Производител: TalonSoft
Разпространител: GoD
Жанр: Екшън
Кога: 01.09.2003
Очаквания: Големи

Ато и завръщането на един от пионерите в тактическите шутъри от типа на Rainbow Six и Conflict: Desert Storm. Както и в предната игра поемате управлението на отряд от британските SAS. Оттук нататък в продължение на 6 кампании (с общо 23 мисии) ще участвате в различни битки от Втората световна война - от пустините на Северна Африка, през заледените полета на Арктика и джунглите на Бирма, до улиците на Чехословакия.

Играта отново комбинира перспектива от първо и трето лице, като превключването между двете ще става по всяко време. В сингъл кампаниите ще можете да ръководите до 4 персонажа, които ще избирате измежду общо 40 - всеки с различни характеристики и показатели за точна стрелба, потайно промъкване, боравене с експлозиви. Екипирането на персонажите ще става ръчно или автоматично. В играта са включени 43 вида оръжия, както и 30 типа униформи. За всяка карта ще има т.нар.



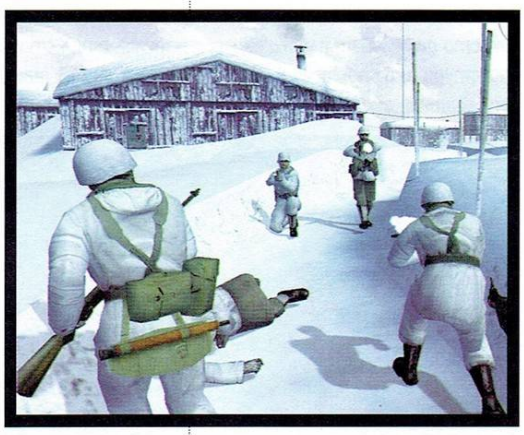
"тактически режим", в който ще можете да разглеждате нивото без врагове по него - да набелязвате waypoints и да планирате действията на персонажите си. По време на игра ще можете освен заповеди да задавате на командосите си и степен на агресивност и скорост на придвижване.

В играта вече ще има и превозни средства (общо 25), които ще могат да се управляват - танкове, джипове и дори велосипеди.

Авторите са внесли доста корекции и по игралната карта, която вече ще е изцяло 3D с възможности за управление на персонажите и zoom подобно на картата в Dungeon Siege. Самите режими на игра са разнообразни и включват опции, като режим "самотен вълк", в който ще играете нивото без компания или режим "касапница", при който мисията ще приключва едва след като избиете всички врагове по картата.

За раздвижване на Скритите и Опасните е използван енджина на Мафия, което най вероятно означава и същите системни изисквания.

Мултиплейърът ще подържа до 32 играчи в мрежа - кооперативна игра, деатмач и conquest режим подобен на този в Battlefield 1942.



Psychotoxic

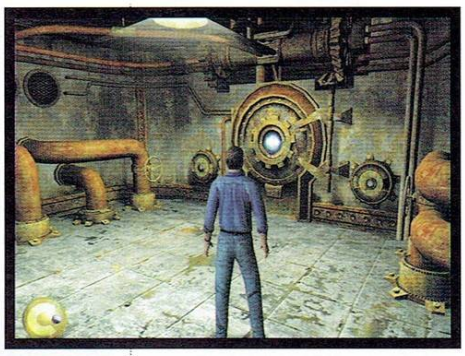
Производител: NuClear Vision
Разпространител: CDV
Жанр: Екшън от пръво лице
Кога: 14.10.2003
Очаквания: Средни

Според IGN на E3 са презентирани... около 14,000 шутъра. Е, едва ли е точно така, вероятно цифрата е техническа грешка, но все пак тазгодишното изложение беше залято от FPS-и. Много е трудно да се привлече вниманието сред толкова много заглавия. Но Psychotoxic успява - и това се дължи почти изцяло на оригиналността на историята на играта.

Близкото бъдеще, 2020 г, Ню Йорк. По улиците се разхожда Четвъртия Конник на настъпващия Апокалиптичен кървав хаос.

Angie Prophet е името на нежното създание, което трябва да спре приближаващото унищожение. Полу-човек, полу-ангел - тя е единствената надежда на човечеството. В подкрепа момата притежава някои по-особени скилчета - като например способността да забавя хода на времето и да става невидима. В началото на играта Ейнджи няма още ясна представа за ангелската си природа, тя ще я разкрива, а наред с нея и способностите си (6 на брой), в хода на историята. Особено интересна е способността на героинята да се вмъква в сънищата на хората - очакват ни някой доста забавни мисии, в които ще бродим из "още неживяни, несънувани" светове.

Около 1/3 от 21 нива ще са ситуирани в нечий сън. Враговете, които бродят там ще са съвсем различни от тези в мисиите в реалния свят. Физиката на "сънуваните" нива вероятно ще е доста смахната - объркана гравитация и усукано време - такива неща.



Не размахването на крилца ще респектира гадините, а 23-те вида оръжия - от револвери до ракетомети. Някой от тях ще са с фантастичен дизайн и те ще се използват за остреляване на гадовете в "сънищните" нива.

Играта няма да притежава мултиплейър за сметка на по-качествения и задълбочен геймплей на сингъл-кампанията.

workshop.headoff.com

XIII

Производител: Ubi Soft
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Екшън
Кога: Есен 2003
Очаквания: Големи

Играта е вдъхновена от популярен френски комикс със същото име и е едно голямо бягство от клишето. Визията е авангардна, почти революционна. Реализирана с променен до неузнаваемост Unreal engine, играта прилича много повече на хибрид между арт-нуво илюстрация и рисуван комикс, отколкото на типичен 3D шутър. Употребената cel-shading технология позволява текстурите да изглеждат като рисувана анимация, но вместо да ползват плоски, цели текстури (и да постигнат чисто анимационен ефект, като в Dragons' Lair например) дизайнерите са отишли по-далеч и са придали на играта собствен облик - различен от първоначалната асоциация за раздвижен с компютър комикс.

История напомня малко на "Идентичността на Борн" - героят се събужда на пуст плаж на Източното Крайбрежие страдащ от амнезия. В последствие се оказва във военен затвор, обвинен в убийството на президента на САЩ. Оттам нататък разплитането на историята ще ви преведе през 13-те нива, всяко едно - различна локация от територията на САЩ. Геймплеят ще позволява различни стратегически подходи - на някой места ще е удачно да се втурнете напред с големите пушкала, а на други ще трябва да сте по-стелт.

Уникалният визуален стил ще има пряко отражение върху геймплея - пример за това е типично комиксовото "визуализиране на звуците". Когато цапардосате някого, над главата му ще се появи едно "ТРАААС!", а взривите ли нещо ще последва "БУУУУМ!". Ще има и показател за т.нар. "шесто чувство", който ще ви предупреждава за намиращи се наблизо врагове. Ако пък някой лошковец се разхожда наоколо ще видите във въздуха да виси надпис "Tan, tan, tan", а буквите ще стават все по-големи с приближаването му. Ако отстреляте враг с точно попадение или хедшот, ще бъдете възнаградени с поредица от малки квадратчета, в които на забавен каданс, отново в анимационен стил, ще се показва под различен ъгъл как врага се премята и пада ефектно.

Фрагментите от миналото, които ще си спомняте в хода на играта, ще идват като малки анимирани откъси.

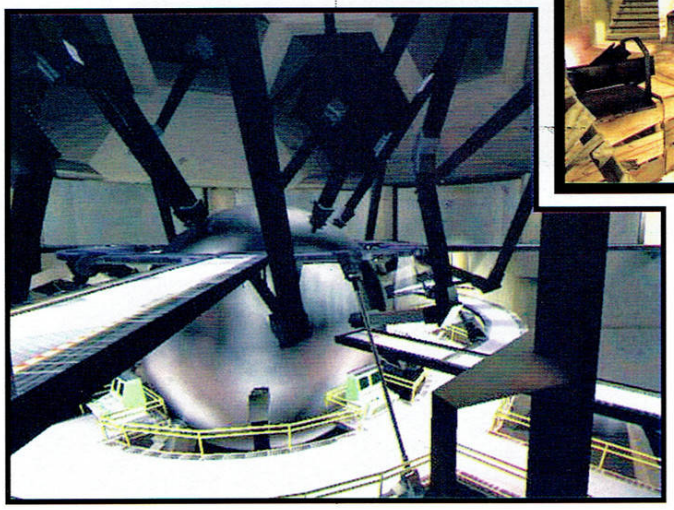
Shadow Ops

Производител: Zombie
Разпространител: Atari
Жанр: Екшън
Кога: 2004
Очаквания: Средни

Поредната порция анти-терористки екшън. Shadow Ops е типичен фърст пърсън, в който има много стрелба, спасяване на заложници, подривни операции и пр.

Цялата дандания се върти около секретно руско ядрено оръжие с кодовото име Red Mercury задигнато от банда терористи. В първата мисия директно се впускате в преследване на "танго"-тата, но в края на краищата закъсняваме с някакви си 5 минути и лошковците взривяват бомбата на борда на американски самолетоносач. Следва малък флашбек и в мисия 2 вие вече сте 48 часа назад в миналото. През следващите 18 мисии основната ви цел ще е да предотвратите злощастните събития разиграли се пред очите ви в началото на играта.

Shadow Ops ще използва последната версия на Unreal енджина, което обещава красиви гледки. Мисиите ще ви отведат в различни точки на света - от градове в Средния Изток, през Русия и Филипините до Босна и Западна Европа. В някои от тях, като поддръжка, ще се мотат и специални части на Обединеното кралство, Франция, Германия и Русия. Оръжията ще са над 20, модели на реално съществуващи пушкала. Играчът ще може да носи до 4 едновременно - подобно на Делта Форс сериите.



Мултиплейърът ще покрива традиционните Deathmatch, Team Deathmatch, Plant Bomb, Capture the Flag и Escort.

Savage

Производител: S2 Games
Разпространител: iGames
Жанр: Екшън
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Големи

Хибрид между фърст-пърсън шутър и реално-времева стратегия, за който вече писахме статия.

Да припомним основното:

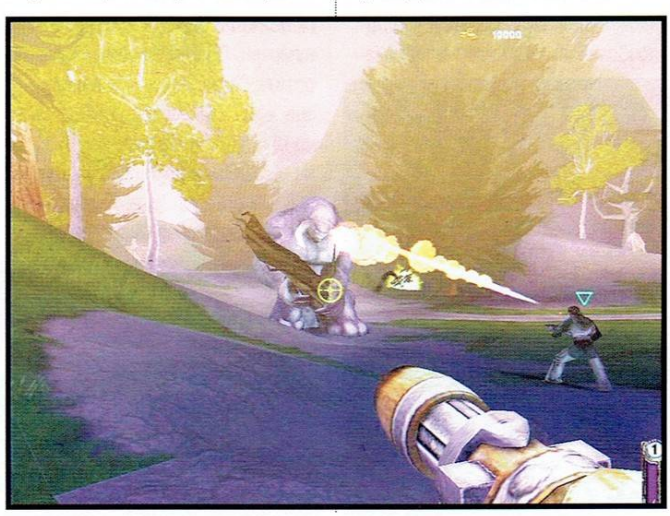
Играта е отборен multiplayer. Най-близкият аналог сред излезлите до момента заглавия е Natural Selection - модът за Half-life.

Един от играчите (Командир) играе играта като реално-времева стратегия, но вместо да управлява някакви единици, задава командите си на останалите играчи, които играят FPS (екшън от първо лице), опитват се да ги изпълняват и едновременно с това, когато се наложи, се бият с враговете.

Историята е спрегната в далечното бъдеще - планетата е опустошена, технологичното познание - изгубено, природата се е променила до неузнаваемост. Две раси са оцелели и воюват помежду си - Хората и Зверовете. (ще може да се играе и с двете).

Хората ще използват комбинация от прости хладни оръжия (мечове, брадви - такъв тип инвентар) и лъкове, съчетани с химически и магични технологии.

Зверовете ще са по-"меле" ориентирани и ще имат различни приспособления за противодействие на човешките range-атаки - например персонални телепортационни устройства, с които ще се пренасят мигновено на дълги разстояния. Зверовете ще са по-бавни, но по-силни. Ще разполагат с магически единици, като някои от магиите им са доста подлярски по замисъл - например шаманът ще може да засича от далечно разстояние вражеските юнити по картата и да ги удря с lightnig strike така да се каже "дистанционно". Върху плещите на Командирите ще легне отговорността по строежа и подръжката на базата, откриването на нови технологии и микромениджмънта - за целта ще може да управлява компютърно генерирани работници. Командирите ще влияят върху мелетата посредством разпределяне между играчите на временни ъпгрейди. Те зависят от построяването на различни сгради и откриването на нови технологии. Командирите ще могат да назначават по един Офицер на група от петима играчи. Офицерите ще получават способност за регенерация на здравето и бонуси върху нанасяните поражения в мелетата.



Fire Starter

Производител: GSC
Разпространител: Russobit - M
Жанр: Екшън от първо лице
Кога: ---
Очаквания: Средни

Какво вдъхновяващо име за пуцалка, а? Предполага възможности за подпалване на задници в големи количества, нали? Но не. Представете си - Doom. Тъмнината ви е обгърнала отвсякъде, от мрака се дочува глухо ръмжене и иззад ъгъла изплуват силуетите на няколко страховити чудовища. Мислите си, че вдигате пушката и им напълвате кофите с олово... Не - във Fire Starter вие просто стискате палци, викате "Спукано гърне!" и хуквате да бягате в противоположната посока. Защото това е целта на тази игра - не само, че не можете, но и не бивате да убивате никого - идеята е да се измъкнете от нападащите ви гадини и да оцелеете.

Като цяло историята е следната - бъдещето е и вие сте хванати в капан в някаква огромна машинария. Тя желае да ви унищожи. И ви засипва с полу-кибернетични, полу-демонологични чудовища, умиращи от желание да ви светят маслото. Вашата цел ще е да оцелеете из даденото ниво определено време. И при все, че при някой особени обстоятелства ще ви бъде позволено да убивате някои от лошите, през повечето време ще се налага да бягате от тях колкото ви държат краката. За Fire Starter е измислено ново жанрово наименование - "шутър с отдръпване" - което според мен говори достатъчно за характера на играта.

Въведени са и някои RPG елементи: по време на играта ще трупате точки, които ще се разпределят върху три показателя на героя: здраве, броня и скорост. От време на време ще намирате различни артефакти, които ще ви дават бонуси върху характеристиките и някои специални умения.

Играта ще има 4 single player епизода - с индустриален, космически, имперски и древен привкус. Всеки от епизодите ще има по 4 карти. Общата бройка на враждебните гадинки ще е 32 (зомбита, демони, роботи и прочее). За случаите когато ще можете да гърмите по лошите са предвидени 20 оръжия. Героите, измежду които ще избирате, ще са полицай, агент, киборг и мутант.

workshop.headoff.com

Deus Ex 2

Производител: Ion Storm
Разпространител: Eidos
Жанр: РПГ/Екшън
Кога: 15.09.2003
Очаквания: Огромни

Тазгодишното експо наложи практиката най-фантастично изглеждащите хитове неминуемо да се появяват не къде да е, а на щандовете на двата гиганта в бизнеса с видео карти - ATi и Nvidia. И след като ATi успяха да прилепат такива забележителни заглавия като Half-Life и Vampire, на конкуренцията от Nvidia не им оставаше нищо друго освен да извади на своя щанд едно от доста отлаганите, но най-сетне близо до пусковата си дата хитови заглавия на Eidos и Ion Storm - Deus Ex 2 Invisible War.

Представеното на изложението интерактивно демо показа някои от последните добавки към играта - оръжия като пистолет с модул за увеличаване на светлината, снайпер и една доста заплашително изглеждаща огнехвърлачка. Бяха демонстрирани и кибернетичните добавки които позволяват увеличаване на силата или бързината на играча (познатият до болка bullet time slow motion), извличане на жизнени сили от враговете, контрол над роботите срещани в играта и т.н. Заслужава внимание и показаните допълнения към инвентара на главния герой, сред които нанотехнологичните мултиинструменти, с чиято помощ лесно се преодоляват и най-сложните системи за сигурност.

Макар че Deus Ex 2 предлага по-задълбочен геймплей като цяло, екшънът в играта е по-груб и динамичен. Противниците също се отличават с голямо разнообразие, една част стари познайници, но ще има и нови мишени, като на демото са били показани дори такива образци като мутирали алигатори. Неигровите персонажи от предишната част също са тук, до голяма степен променени заради голямата времева пауза между двете части.

Deus Ex 2 Invisible War се очертава да излезе тази есен едновременно за PC и Xbox. И двете версии изглеждат доста впечатляващи откъм графика, в което можеш да се убедиш от картинките, а отвореният геймплей и вълнуващ сценарий определено ще ни позволяват да оценим тази игра по достойнство и ще повтори успеха на признатата от критиците първа част.

Star Wars: KOTOR

Производител: Bioware
Разпространител: Lucas Arts
Жанр: РПГ
Кога: Краят на 2003
Очаквания: Огромни

За Knights of The Old Republic се изписаха толкова много суперлативи, както в Интернет така и на страниците на нашето списание, че всяка следваща статия става все по-трудна за написване. С колегите стигнахме дотам, че за всяко E3 да грабваме синонимните речници и да си водим бележки. Родният език се оказа твърде беден да за предостави достатъчно похвални нарицания за доста дълго забавяния ролеви мегахит на Лукас и Bioware. Не завиждам на този, който ще трябва да пише рецензията, още повече на този, който ще я хвали на идното E3, ако я забавят с още една година!

И понеже тук все нещо ново трябва да бъде казано, а мястото е кът, ще си позволя да ви дам малко груба информация за неща, които комай не са споменавани в по-старите превюта. Като например, че KOTOR се очертава да направи с Star Wars това, което Neverwinter Nights направи с Dungeons & Dragons - освен впечатляващата триизмерната визия, играта ще използва универсалната система d20 на Wizards of the Coast, по която са създадени, както третото издание на D&D, така и новото издание на настолната ролева игра Star Wars. Благодарение на това основните правила, познати ви от Neverwinter Night ще са тук - вездесъщите шест показателя на D&D, същата прогресия на опита и покачване на нивата, същите бонуси за атака, защита и прочие, познатите правила за хвърляния при битка, при използване на умения и т.н. Налице са над дузина класове, 40 героични качества (feats) и над 46 специални джедайски умения. На фона на това разнообразие едва ли биха ви направило специално впечатление и 300-та оръжия и брони, с които ще можете да екипирате своя междузвезден борец за правда или разруха.

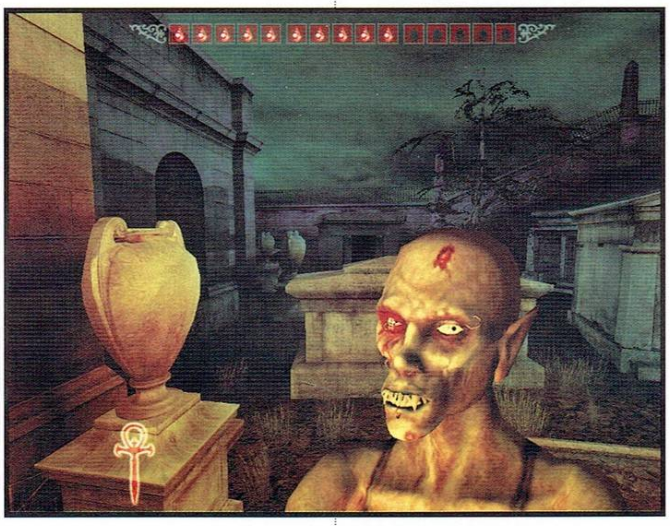
Макар че все още няма потвърждение от Bioware, играта със сигурност ще има какво да предложи и на почитателите на модификациите. След небивалия колосален успех на Neverwinter Nights благодарение именно на хилядите модули за нея, несъмнено същата съдба може да сполети и Star Wars: KOTOR.

Vampire Bloodlines

Производител: Troika
Разпространител: Activision
Жанр: РПГ
Кога: 2004
Очаквания: Огромни

Докато Half-Life 2 бе една от големите сензации на тазгодишното експо и цели тълпи фенове на на Гордън Фриймън изпълниха щанда на ATi, останалите на сухо имаха възможността да видят V-Source енджина в действие в една друга игра, обещаваща да се превърне в едно от големите събития в ролевия жанр на 2004-та година. Още когато обявиха работата си над The Temple of Elemental Evil, Troika Games пуснаха слуха, че ни готвят нещо наистина голямо. На изложението най-сетне се разбра, че наистина е така - задава се Vampire The Masquarade: Bloodlines, игра която смесва в едно "блъди мери" първият официален лиценз за страхотният енджин на Valve, уникалната готическа атмосфера на настолната ролева вселена World of Darkness и най-накрая страхотния нюх на Troika Games към добрите игри.

За разлика от предишният опит на Nihilistic Software да пресъздадат света на Vampire на компютърния екран, Troika подхождат с далеч по-голям размах. Най-сетне ще можем да си създадем персонаж-кръвопиец по собствен облик и подобие. Вашето мрачно алтер-его ще може да се присъедини към един от седемте най-могъщи вампирски клана - от благородните Вентру и арогасивните Малавии до уродливите Носферату. Изборът ще определя не само способностите на персонажа, но ще оказва влияние и върху развитието на сюжета - от разговорите с неигрови персонажите до множестовото куестове, които ще бъдат достъпни само за определени класове. Подобно на Deus Ex, винаги ще има по няколко възможни решения на всеки проблем. Това, на което ще се спрете ще зависи основно от избрания клан, като всеки клан ще има различен подход към всяка една ситуация. Верни на оригинала, Troika използват



максимално близък до оригинала вариант на ролевата система Storyteller, в която ще бъдат включени повечето от достъпните в настолните игри умения и специални качества, много от които с ролево, а не бойно приложение. Дори статистиките на персонажа ще изглеждат като персонажен дневник от настолната игра. Култово!

Действието на Bloodlines ще се развива изцяло в настоящи дни, из мрачните улици на подземен свят на Лос Анджелес - свят, в който вампирите се чувстват по-могъщи от всякога. Ако има енджин, който може да пресъздаде тази смазваща, нео-готическа атмосфера, то това е V-Source, на какви чудеса е способен можете да видите във филчето на диска, а и да прочетете професионалното мнение на Alex III! Според очевидци, демото, представено на изложението, предлага изключителна детайлност на престъпния град, като се започне от масивните сгради, изобразени до най-малка подробност, заслепяващите неонови светлини, мръсните улици и се стигне до впечатляващите водни ефекти в канавките, които отразяват хладната ненавист струяща от бетонния лабиринт.

Според Troika обаче, това е само началото. Подобно на Half Life 2, ударението отново е върху персонажите. Всичко, което сте прочели за новия Half Life в този брой, ще намерите и в Vampires The Masquarade - поради липса на място по-добре да не се повтаряме. Това, което със сигурност НЯМА да намерите в Half Life, но във Вампира ще е в изобилие, са пропадналите улични девойки, които с перфектен синхрон между говор, изражение и жест ще ви предлагат своето греховно тяло (преди да ги разстреляте! - ком. на Малкавийски вампир). А за тези, чиито сърце трепва само при изстрела на патлака, на изложението е била показана бойна сцена между вампири и седем-метрово немъртво чудовище, създадено от труповете на поне дузина бивши човешки същества, всяка част от които се гърчи неистово и надава див вой. И всичко това провеждано в стая претъпкана от гниещи трупове, откъснати глави и крайници, с които чудовището замеря играчите, докато оръжията им го превръщат в част от декора.

Ако вече са ви се изпотили дланите, докато четете тези редове, пригответе се за голямо чакане. Според Troika Games играта ще излезе някъде през 2004-та година, но не се обвързват с месец. Vampire: Bloodlines е все още в ранен период на разработка и много кръв ще изтече, докато се налочим от извора.

Dungeon Siege 2

Производител: Gas Powered
Разпространител: Microsoft
Жанр: РПГ
Кога: 2004
Очаквания: Големи

Преди лятната суша откъм нови ролеви заглавия на тазгодишното E3 едно от най-ярко откроява щите се събития е обявяването на продължението на екшън ролевата игра Dungeon Siege. Макар все още да не се знае нищо за сюжета и нововъведенията в геймплея, Microsoft и Gas Powered Games представиха на изложението разтърсващ трейлър с такова умопомрачително качество, че мнозина посетители спекулираха дали показаните сцени не са предварително рендерирани. Представителите на Gas Powered Games отрекоха това и допълнително нажежиха обстановката с изказването, че продължението ще използва същият енджин както и първата част. Осезаемата разлика се дължи на това, че Dungeon Siege 2 ще бъде оптимизиран да изтисква всичко от вашия компютър, когато си я купите през 2004-та година! Добра новина е, че старият нов енджин ще се справя отлично и на слаби конфигурации.

Какво можем да очакваме освен една много по-добра графика? Ударението в Dungeon Siege 2 е поставено на грандиозните, масови битки и колосални ефекти. Така в представения трейлър са били показани сцени на битки между цели армии воини и насекомоидни чудовища, могъщи босове като гигантски дракони, надвишаващи по размер крепостни стени и стъписващи ефекти като дъжд от огнени метеорити, сипещи се над цялото бойно поле. От кинематографичния характер на представените сцени може да се стигне до заключението, че в продължението ще има множество скриптирани моменти, които ще повдигат адреналина на играчите.

Dungeon Siege е все още играна благодарение на стотиците модификации за нея. Според Крис Тейлър продължението ще остане вярно на тенденцията да поощрява творците, като над 90% от съдържанието играта ще може да бъде променяна по желание на играчите.

workshop.bedoff.com

World of Warcraft

Производител: Blizzard
Разпространител: Vivendi
Жанр: Онлайн РПГ
Кога: 2004
Очаквания: Огромни

World of Warcraft, тайният план на орките от Blizzard да омагьосат милионите MMORPG фенове с бързи Интернет връзки и да ги превърнат в послушни слуги, плащащи месечно своя "десятък", бе представена и тази година на изложението E3. Макар за WoW да се чува и вижда на всяко експо от 2001-ва година на-сам, типично за Blizzard информацията винаги е малко, но достатъчно, за да държи феновете на нокти.

Засега са известни три игрови класа (воин, магьосник и шаман) и пет достъпни раси (хора, джуджета, орки, нощни елфи и биконодобни таурени). Всяка раса ще има своя стартова територия от света на Warcraft, включвайки Азерот, Каз Модан, Лордерон и Калимдор. Светът на Warcraft ще бъде изобразен в завладяващия комиксов стил на Warcraft III и изключително разнообразен, като изследователите биха могли да се доберат до (и да оставят костите си край) джунглите на Странгълхорн Вейл, мрачните гори на Дъскуд или джуджешките ледени планини Дън Мурог. Количеството по-малки градове, замъци, подземия и т.н. ще бъде колосално, а в добавка ще има и подводни местности, в случай, че персонажът може да задържи дъха си достатъчно дълго.

Blizzard помагат максимални усилия в това да направят World of Warcraft лека и забавна игра, която да не изисква пълно себеотдаване или твърде много усилия от страна на играча, подобно на много други MMORPG заглавия. Така например новаците няма да бъдат смазани от комплексния свят, нито пък ще се изгубят сред възможностите - въведението в играта ще е напълно праволинейно. Много от областите в които ще имате възможност да избивате чудовища за опит няма да позволяват на играчи извън вашата група да се намесват и да ви крадат екипировка или опит от току-що пребитите създания

World of Warcraft трябва да се появи на пазара през следващата година, като по план ни очаква масов бета-тест някъде през късната есен тази година. Ще ви държим в течение!

Final Fantasy XI

Производител: Square
Разпространител: Square
Жанр: Онлайн РПГ
Кога: 2004
Очаквания: Големи

Когато една игра има толкова дълга история съвсем логично е концептуално новите неща, които предлага с всяка нова серия да бъдат все по-малко. И когато се достигне определен праг... Е, Square Enix са намерили решение за света на Final Fantasy - играта става online RPG.

Най-съществената разлика в поредната част е, че вече няма да има начин да я "превъртите" - приключенията в света на Vana'diel няма да имат край. Авторите обещават нови пачове, истории и куестове почти всеки месец, а един път годишно ще има и нови експанжъни.

Виртуалният свят Vana'diel ще е разделен на три държави: Bastok, Sanda Oria и Windurst. Започвате играта като гражданин на една от тези страни - всяка от които ще има собствена гледна точка върху събитията, ставащи в игралния свят.

При създаването на герой ще избирате измежду 5 раси - Humes (най-балансираната раса), Galka (меле ориентирани - само мъжки индивиди), Tarutaru (дребни и вещи в магията), Mithra (раса от ловци - само женски индивиди) и Elvaan (много силни - могъщи войни).

Класовата система е решена по подобие на тази във Final Fantasy 5 - избирате за героя си определена "работа", която ще може да бъде променяна по всяко време. Основните типове "работа" ще са 6, като ще има и 9 скрити - общо 15, а с бъдещи експанжъни ще бъдат добавяни още. Примери за наличните "класове"? Изброявам: White Mage, Black Mage, Monk, Summoner, Paladin.

За битките ще се използва познатия от сериите Active Time Battle, като с годините по едно и също време ще може да се бие само едно парти - това е за да се гарантира, че никой няма да се намеси и да ви задигне ценния експириънс.

В играта ще има 8 магически школи, базирани на елементите огън, вода, лед, земя, вятър, светкавица, светлина и мрак. Влияние върху кастнатите магии ще оказват атмосферните условия (ще усилват или намаляват ефекта им).

Играчите ще могат да се обединяват в партита от до 6 персонажа. За по-трудните битки ще могат да се съюзяват до 3 партита.

Интересно е решен проблема с езиковата бариера, в случаите когато играят хора от различни национности. Ще има система от ключови думи свързана с мини-речник - избирате дума от списъка и играча отсреща получава същата фраза или команда преведена на неговия език.

Трудно за вярване е, но версията за PC е предвидена да излезе първа.

Skills & Strategy

Производител: Maxis
Разпространител: EA
Жанр: Стратегия
Кога: ---
Очаквания: Големи

На таз годишното E3 Haemimont Games лансираха две нови заглавия. Едното е плануваното за края на 2004 година RPG Bogodom, а другото - Skills & Strategy (и двете заглавия са работни), на което ще се спра по-подробно, е RTS с модифицирания енджин на Celtic Kings. Предвижда се да бъде завършено до средата на следващата година. Играта ще се различава значително от Келтските Крале. Този път е обърнато специално внимание на уникалните умения и статистики на редовите бойци и героите във вашата армия. По подобие на Warcraft III всяка единица ще има набор от уникални пасивни и активни умения. В Skills & Strategy по-голямата част от сраженията ще се водят за територия - освен трите основни раси в играта ще има още пет, чиито поселения ще са разпръснати по картата и ще бъдат завладявани от играчите (правилно сте разбрали, в тази игра ще може да се играе едновремено с до осем раси). Това ще носи не само достъп до единиците и специалностите на съответната раса, но и ще дава някакъв глобален бонус на владетеля им (по-голям доход, по-добра ефективност на стрелците и т.н.). Сами се досещате, че щом противникът ви завладее с две-три поселения повече от вас ще получи огромен превес на бойното поле, който ако не вземете своевременно мерки ще се окаже решаващ за изхода на играта. Този път разработчиците ще ни дадат възможност сами да конструираме града си (за разлика от Келтски Крале, където градовете можеха само да бъдат завладявани, но не и променяни), няма обаче да можем да строим извън него - с това ще бъде подчертана нуждата от завладяване на неутрални и чужди поселения. Накрая, но не и на последно място, играта ще бъде издържана в изцяло нов фентъзи стил и, повярвайте ми още от сега личи, че ще изглежда прекрасно. Дали всички тези нововъведения ще бъдат достатъчни Skills & Strategy да повтори успеха на предишните творения на фирмата само времето ще покаже, а до тогава...

Ексклузивно:

На 29.5.2004 стана ясно, че ще има официално продължение на Келтски Крале. То няма да изисква предварителна инсталация на предходната версия на играта и ще включва в себе си две нови раси (картагенци, иберийци), солова кампания с поне десет нови мисии и различни по-маловажни подобрения. Действието ще се развива по времето на пуническите войни като ще се върти около максимата: "Картаген трябва да бъде разрушен". Вече са известни дори някои от новите единици, сгради и ъпгрейди.

Най-важното е, че продължението ще бъде напълно завършено до 30.9.2003г.

War of the Ring

Производител: Liquid
Разпространител: Vivendi
Жанр: Стратегия
Кога: 2004
Очаквания: Големи

Представената на таз годишното E3 War of the Ring, е RTS вариация на мотива: "Битката за Средната Земя" и за момента изглежда като кръстоска между предишната игра на Liquid - Battle Realms и WarCraft III. Кампаниите ще са две - една за готините пичове от Задругата и една за Черния лорд Саурон - по 15 мисии за всяка от страните. Те ще са разклонени и нелинейни - изпълнението на дадена мисия ще дава възможност за избор между две и повече нови линии на развитие. По принцип плановете на Liquid са да обхванат в кампаниите периода между завръщането на Саурон в Дол Гулдир и битката за Helm's Deep. Авторите са преброили над 250 битки в този период, които евентуално биха могли да бъдат включени в игровите сценарии, но за момента не е известно кои и колко от тях реално ще бъдат избрани.

На страната на Добрите ще видим джуджета, елфически стрелци, роханската конница и разнообразни човешки единици. Лошият отбор ще бъде представен от орки, троли, гигантски паяци и разбира се Назгули. Всяка раса ще има около 12 различни типа единици. И за тези които се чудят - да и добрия стар Балрог ще присъства на шоуто и то с невероятно могъща масова огнена атака, придружена от красиви flame ефекти.

На страната на всяка от фракциите ще се сражават и специални юнити - герои. Тук ще са всички от Задругата, а също Фарамир, Еовин и Теоден. Виж кофти типовете са малко ощетени откъм герои, но все пак е вероятно да се появят всичките 9 роби на Единствения пръстен, а може да се мерне дори и самия Саурон!

По време на играта героите и единиците ще трупат експириънс и ще качат нива.

Впечатление прави малкото внимание отделено на традиционния микро-мениджмънт - всъщност ресурсите ще са само два - руда и храна. Първия ще е нужен за ъпгрейдите на оръжията и бронните, а втория за поддръжка на армията.

За финал - интересен момент за мултиплейъра - единствената раса, с която няма да може да се играе ще бъдат хобитите...

workshop.headoff.com

Enter the Matrix

Автор: Snake

Увертюра на производителите

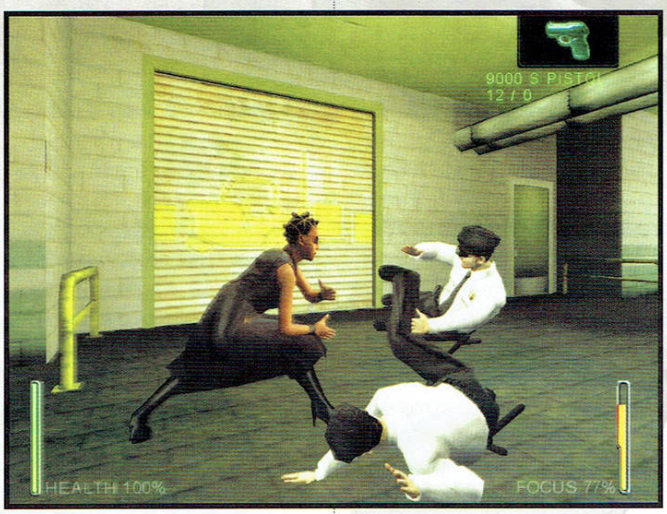
Влез в Матрицата. Натикай жака на кабела дълбоко в мозъка си и отивай да риташ задници на забавен кадър. Влез в Матрицата, бъди куул, сложи си тъмните очила, облечи си кожения шлифер, глътни си шкембето, стегни мускули. Ти си могъщ, непобедим, велик. Ти си Дъ Уан, ти си Купувачът, Негово Величество Геймърът. *Твоето* закърняло от висене пред клавиатурата тяло е *нашият* енергиен източник. Така че влизай веднага в шибаната Матрица, да те вземат дяволите.

Първа интерлюдия: Размислите на един уморен журналист

Може би все още съм прекалено наивен. След четвърт вековен жизнен път, след една петилиетка в геймърския бранш, където лъскавите дискове с игрите изминават пред очите ми целия път от обещаващите чудеса предварителни материали, до отчайващия финален резултат, след който се чудиш как точно да обясниш на читателите си, че спящата красавица от превюто и дъртата вещица от ревюто всъщност са едно и също лице. И въпреки това се надявах, че ETM ще е точно толкова добра игра, колкото всички ни обещаваха. Не знам защо. В момента гледам с тъпо изражение четирите диска, опитвам се да си припомня всеки един от четирите часа (удобно – по час на диск) изнервящо праволинеен и дразнещ геймплей и да синтезирам някакъв сравнително обективен материал за настоящата статия.

Рейтинг	7.0
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Shiny Entertainment
Разпространител: Atari
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.enterthematrixgame.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 4
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Max Payne



Ария на заблудения потребител

Когато някой ти представи сухите факти, свързани с тази игра, ти се прииска да си я пусниш. Направо нещо започва да влече курсора на мишката към очарователната иконка с няколкото Агент Смитчета, красяща десктопа ти. Иска ти се да притежаваш играта. Лъскава и оригинална, със сипещи се по кутията водопади от зелени символи.

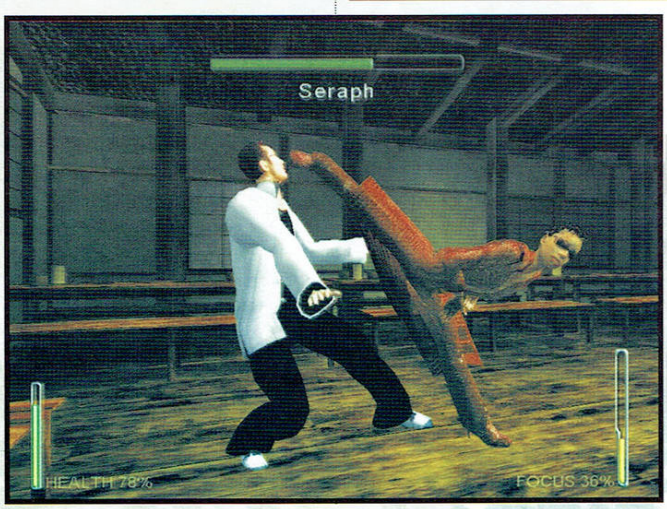
Производители са култовите пичове от Shiny, които са ни дарявали с някои от най-забележителните и оригиналните като концепция и реализация игри през последните години. Припомням – Sacrifice, Messiah, MDK, Earthworm Jim. А ETM официално е най-мащабният им проект.

Сценаристи и режисьори са самите братя Уашовски, които освен това са следили изкъсо и са контролирали целия производствен етап, за да не позволят на пазара да се появи нещо тъпо, носещо заглавие *Матрицата*. И са заснели един допълнителен филмов час към *Матрицата: Презареждане*, който да послужи за път сцените на играта. Самата история доразвива тази от филма и нещата са подредени така, че в кино салона да има моменти, в които да гледаш тъпо, ако не си играл ETM.

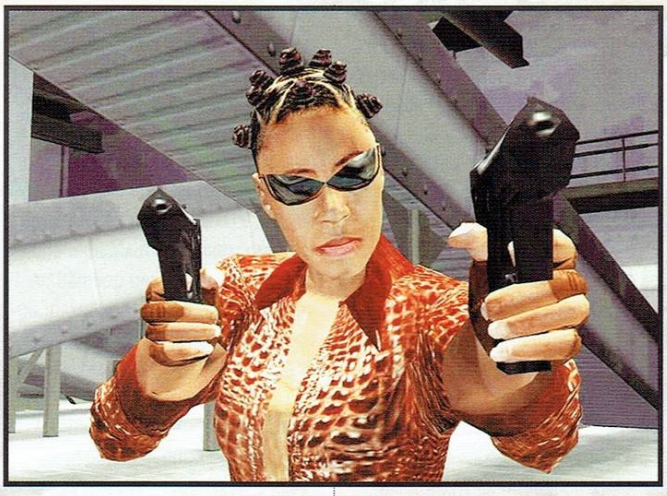
Участват – на живо и като дигитални модели – Джейда Пинкет-Смит, Антъни Уонг, Хюго Уийвинг, Моника Белучи, Киану Рийвс, Лоурънс Фишбърн, Кари Ан-Мос,

Хореограф и главен надзирател на бойните сцени в играта е Юен Уу-Пинг, небезизвестният хореограф на *Матрицата*, *Тигър и дракон* и новия филм на Тарантино – *Kill Bill*. Всеки ритник и скок в играта са били създадени под зоркия му, обръгнал на екшън, хонкконгски взор.

И на мен ми се доиграва, докато си пиша статията. Наистина. Знам я колко е тъпа, чудя се какво точно да си измуча от пръстите, за да оправдая седемдесетте процента, които ще ѝ дам и въпреки това ми се иска да

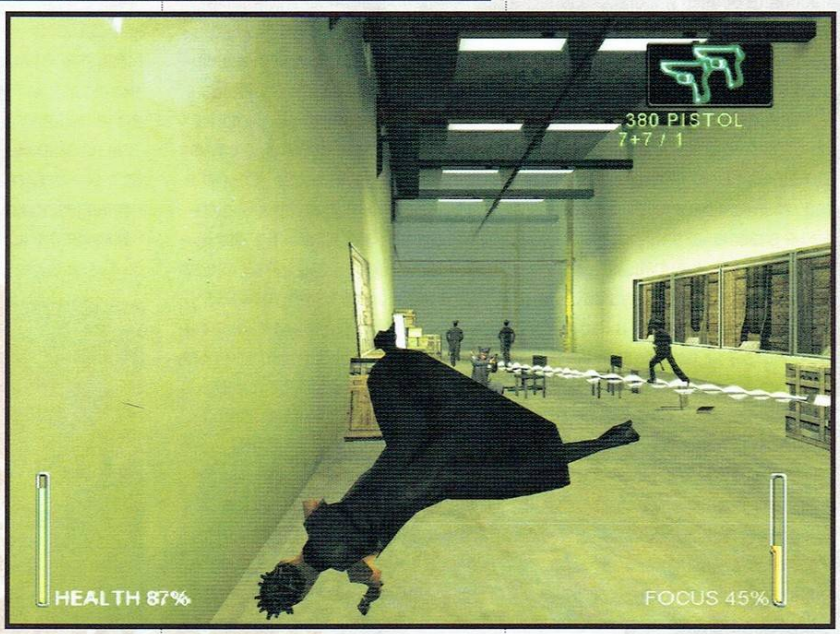


я поиграя. Още мъничко. Защото несъмнено съм се объркал. Фактите показват, че тя не може да е чак толкова тъпа, нали? Грешката трябва да е в мен. Всичко свързано с ETM звучи по начин, който сякаш изкривява леко реалността, кара те да се чувстваш некомфортно. Сякаш неприятните усещания, които е оставил у теб геймплеят са абсолютно нереални, неспособни да се конфронтират с безмилостните факти, според които тази игра ТРЯБВА да е шедьовър. А може би *реалността* е измамна?



Ария на професионалиста

Първо – историята. За да се информираш за нея можеш спокойно да разходиш до някое кино. Както стана дума, сюжетът следва плътно този на филма. От време на време двете истории се преплитат, крачат заедно известно време и после отново се разделят; влияят си взаимно, предизвикват обрати една в друга. Усещането – особено, ако си фен на филма и света на Матрицата – е уникално, извисяващо, каращо те да се чувстваш изключително важна фигура в най-актуалната сайбър война на годината. ETM изважда на преден план двама от второстепенните герои във филма – Найоуби и Гоуст, които заемат длъжностите капитан и първи помощник на Логос, най-малкият и бърз кораб в бунтовническата флота. Играта ти предлага да избереш един от двамата и в общи линии учтиво те прекарва по доста различни пътища, в зависимост от избора ти. Длъжностните характеристики на героите показват, че Найоуби е най-добрият бунтовнически драйвър и на няколко места в мисиите (точно три, ако не ме лъже паметта) ѝ се отдава възможност да застане зад волана – на една раздрънкана автомобилна руина и на не много по-представителния Логос. В съответните драйвинг-мисии Гоуст, който пък се води нещо като оръжеен специалист, има възможност да си пострелял на воля по заплахите из околния пейзаж. През останалото време и двамата пуцат по лошите и раздават ритници.



Ако не на друг то поне на братя Уашовски трябва да им се признае, че не са си претупали работата. Сценарият е добър, репликите на героите попадат точно на място, а моментите, които са изрязани от филма, за да бъдат добавени в играта са изключително добре подбрани, така че хем да не казват нещо прекалено важно, за да не ощети нормалния зрител, хем този, който играе да се забавлява повече в кино-салона, вниквайки в някои дребни детайли.

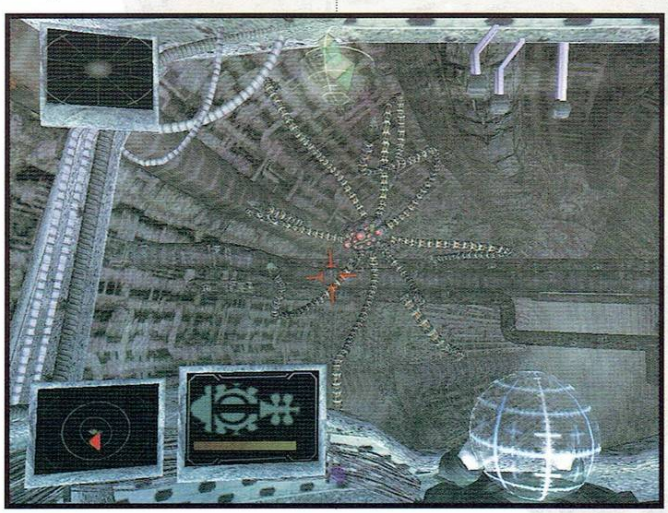
Сега за геймплея. Безпристрастно и кратко – ETM може условно да се раздели на четири отделни игри:

Екшън от трето лице, който на моменти преминава в първо (когато ти се налага да ползваш снайпер най-вече). Тази част от играта в общи линии е нещо като кунг-фу изданието на Мах Раупе, минус добрия левъл дизайн и плюс по-добра хореография. Да не забравяме, че Найоуби е по-приятна за гледане от Макс (да, ама другият дръвник не е – бел. на максимално болезнения в този брой ред.). Акцентът е поставен върху директния бой, което не пречи на арсенала да е достатъчно богат. Имаш на разположение над десет оръжия – вариации на тема пистолет, картечница, снайпер, помпа и някакво сайбър-пушкало, което създава ледена имплозия или нещо от сорта. Във всеки случай повечето от тях са дотолкова безсмислени, че дори няма да се научиш да различаваш кое кое е. Топ гъна си остава добрата стара пушка помпа. Точка.

Екшън-рейсър. Тази част от играта е нещо като GTA3 минус удобното управление, блестящо симулирания трафик, ИИ-то на околните шофьори и цялостното удоволствие от карането.

Ъндърграунд-флайинг симулатор. С други думи нещо като Descent. Минус каквото и да е усещане за ориентация, удобното управление и екшъна. За щастие управлението на Логос из подземните тунели трае цифром и словом две минути и е ситуирано в самия край на играта, така че е неучтиво да го критикувам.

Симулатор на хакер. Може би най-идейният момент от ETM, една ужасно оригинална игра в играта, зарибяваща доста повече от същинската екшън част. Става дума за следното: дава ти се възможност да хакнеш някой от сейв файловете си, да промениш статистиките или скина на героя си, да си отключиш скрити екстри или да въведеш чийтове. Няма да ти кажа как да си ги намираш тези чийтове, за да ти е гадно. Всичко това се осъществява с помощта на един досовски на вид интерфейс, функциониращ по собствени правила, които ти



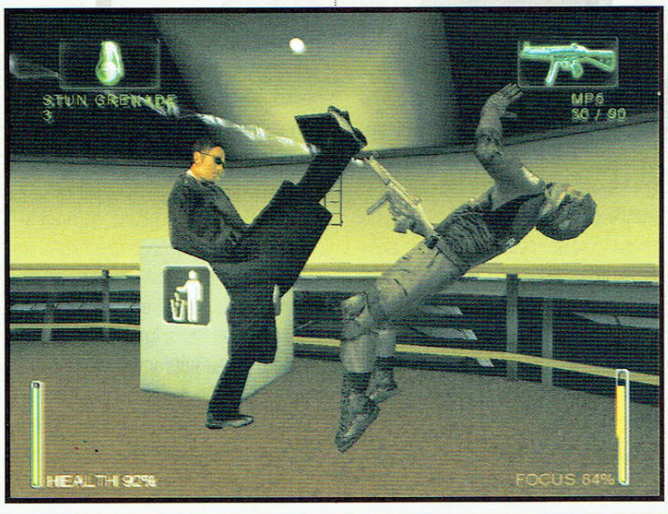
workshop.headoff.com

се налага да откриеш. Противно на очакванията този момент от играта изисква не толкова компютърна грамотност, колкото добро логическо мислене и е един от доста качествените и мащабни пъзели, появявали се на монитора ми в последно време.

Ария на ценителя

Каквото и да си говорим най-голямото достойнство на тази игра е уникалната сцена, в която Моника Белучи и Джейда Пинкет-Смит се целуват, като същи Тату-девочки, а ти си готов да простиш всички недомислици в геймплея дори и само заради този единчък кадър. Филмовите кът-сцени наистина са сред малкото неоспорими достойнства на ETM. Същото би могло да се каже и за близо два пъти повечето синематики правени с енджина на играта, ако не бяха толкова некадърно реализирани. Във всеки случай обаче не се изкушавай да прибягваш до ескейпа и надавай по едно ухо за репликите на Гоуст, който на моменти казва някои доста мъдри неща. И за да приключим с еуе candy-то е добре да спомена, че в самия край на играта ще видиш един сравнително подробен трейлър на *Матрицата: Революции*. Има и ear-candy, разбира се. Звукът е чудесен, озвучаването –крайно професионално, музиката е понесла в себе си най-доброто от филмовия саундтрак – агресивна, мрачна, напрегната и блестящо съчетана със случващото се.

Бойната система на играта е добра. Противно на очакванията, предизвикани от ужасно сложната на вид хореография, показана в трейлърите и включваща практически всичко, което можеш да видиш и на лентата – от изумително дългите скокове и тичането по стените до хирургически точните удари и избягването на куршуми в забавен каданс, управлението на играта е удобно и интуитивно и не предполага запомнянето на петдесетина клавиша. Освен копчетата за движение имаш бутон за удар с ръка, който при извадено оръжие става бутон за стрелба, бутон за ритник, бутно за блок/контра удар/use, бутон за скок и бутон за преминаване в bullet time mode. Перфектно за мързеливи юзъри като моя милост! Всичките чудеса, които правиш от този момент насетне с враговете си се извършва с комбинации от натискането на горните, като в повечето случаи играта сама преценява, кой ще е най-ефектният удар предвид ситуацията. Така например ако тихо се промъкнеш зад някой лошковец и натиснеш use-бутона героят ти ще го удуши кротко, докато ако тичаш безшумно зад гърба му в bullet time, твоят човек в движение ще му хване главата и силно ще я удари в пода. ETM просто е замислена така, че да бъде ефектна във всеки възможен момент. Ако се опиташ да нанесеш на някой съвсем обикновен ритник и в близост до теб има стена героят ти ще се засили към нея, ще се завърти ефектно във въздуха и чак тогава ще ритне. В тази игра няма комбота и вариации на нанасяния демидж в зависимост от избраните хватки. В общи линии е без значение дали ще комбинираш разнообразни удари или ще превъртиш цялата игра набирайки се на бутона за ритане. Така или иначе в ETM няма никой, който да ти се опре в ръкопашна схватка освен агентите, които пък принципно са непобедими. Обръгналите фенове на файтингите вероятно биха отминали с презрение възхищението ми от бойната система, но това разбира се е тяхно право. Баталиите са замислени и изпълнени с единствената цел да ти доставят удоволствие, да предизвикат адреналинов прилив, да се почувстваш по-силен, по-бърз, по-свободен от армията нещастници, които – за разлика от теб – в реалния свят продължават да спят сладко в пашкулите си, с натикани из телата им кабели. В този ред на мисли абсолютно любимият ми момент от играта, е нивото ситуирано в имението на Мировингиън. Човек остава с впечатлението, че тези петнадесетина минути бой с вампири (не питай „какви вампири?“, ще видиш) са именно онова, което трябваше да бъде цялата игра.

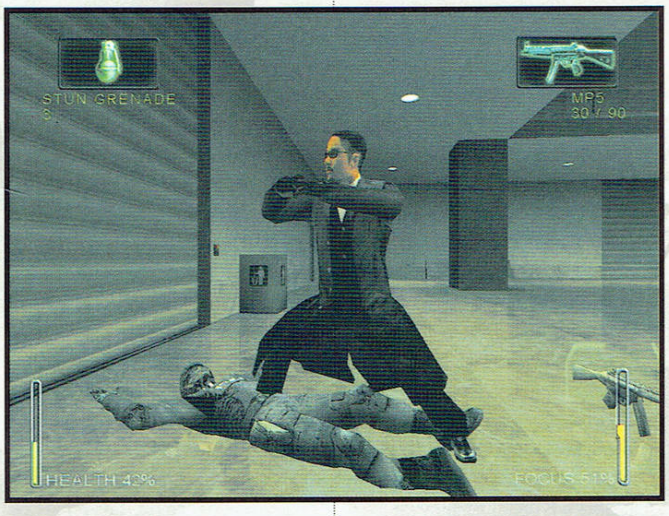


Втора интерлюдия: Размислите на долния критикар

Дойдохме ли си на думата най-сетне. До тук бяхме с изсмуканото от пръстите. Вече стигаме до същински вдъхновяващия момент от ETM, когато мисълта ми ще се лее свободна от условностите на обективността. Това си е моята половина от статията. Половината, в която на мястото на безпристрастния журналист ще се появи злобната физиономия на зализания агент Снейк, който с отработен жест ще оправи жезъла на вратовръзката си и приемника в ухото си и след това ще се заема да натика този проект в кучия гъз, за да може в Матрицата отново да има ред.

Ария на разочарования естет

С каквито и очаквания да си подходил към инсталирането на ETM три гигабайта и половина по-късно с ужас ще установиш, че играта е безобразно грозна. Графичната платформа на Shiny кара Max Payne спонтанно да започне да ти се струва прекрасен, като Unreal IV. Визуалният минимализъм и специфичните цветни филтри, през които са прекарани матричните филми са пренесени и на монитора ти, но тази кинематографична оригиналност те дарява с една бледа, зеленикава и ужасно безлична на вид игра. Единствено изключение прави вече похвалената резиденция на Мировингиън, но един замък в Алпите пролет не прави. На всичкото

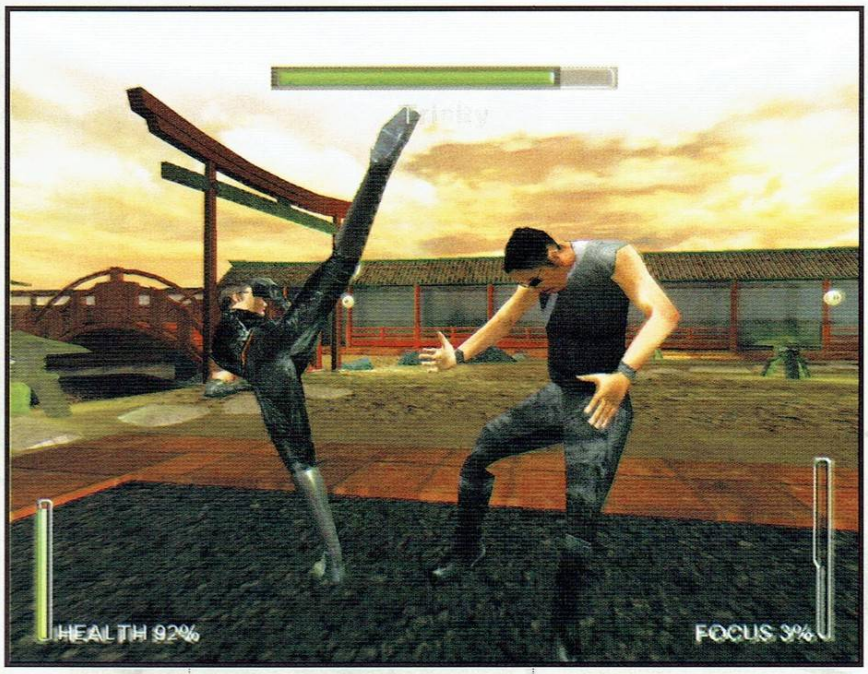


отгоре моушън кепчъринга е плачевен. Дори и да не бяхме видели в последно време игри като Splinter Cell и MGS2 нямаше как да не забележим факта, че персонажите в ETM се движат като хора страдащи от ишиас, лумбаго и тежко хемороидно възпаление, които обаче тичат отчаяно, въпреки болежките си, за да не изпуснат тролея. В някой отделни моменти, основно по време на битка и в bullet time mode, нещата се опитват поне да се доближат до съвременните стандарти за добре анимирани хора, но дори и тези редки моменти са опропастени от смъртоносно лошия клипинг, благодарение на който движещите се фигури влизат свободно една в друга и из околните предмети, спонтанно

загубили всичко материално у себе си.

Ария на потъналия в скръб агресор

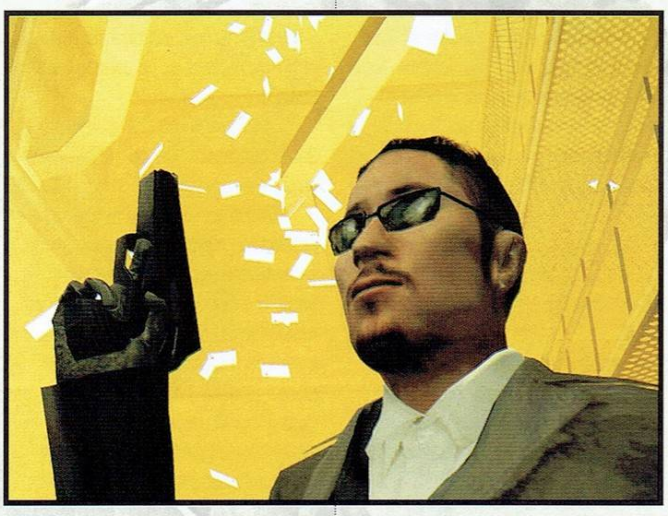
Като казах материално та се сетих. В миналия брой колегата Дидо се оплакваше, че в Bloodrayne нямало усещане за сила на удара. Ако беше поиграл малко на ETM обаче несъмнено би установил, че във вампирската екстраваганца усещането за сила на удара е могъщо като директен сблъсък с ТИР, сравнено с матричния екшън. Играта на Shiny оставя усещането за дигиталния вариант на нискобюджетен италиански уестърн, в който биещите се герои падат без удара на противника им да ги е докоснал, а при престрелки убитите се строполяват драматично, хванали произволно място от тялото си, където се предполага, че ги е уцелил героят, размахал пластмасово пистолетче срещу тях. Тотално необяснимият комерсиален ход е направил играта, базирана на забранен под 18 години филм, по-безкръвна от Том и Джери. Спокойно можеш да пусне и баба си, простенваща стреснато, когато в *Дързост и красота* някоя от героините се убоде на куката си за плетене, пред компютъра. Стига да ѝ закриеш надлежно очичките при лесбийската сцена. Не съм някой шибан психопат, който да го дърви на реките от кръв, но считам, че е безумие да направиш *лишен от насилие* екшън. Medal Of Honor също нямаше *кръв*, но пък беше преизпълнен с *насилие*, подтикваше към *агресия* по чудесен начин. Докато ETM е по-кротка и невинна от песен на Селин Дион. По някое време ще установиш, че при всеки удобен случай ще притичваш покрай лошите, които можеш да избегнеш, за да си спестиш поредната уморена битка или престрелка. Отвратително е да напишеш една от най-добрите бойни системи и да я пропилееш в такава игра.

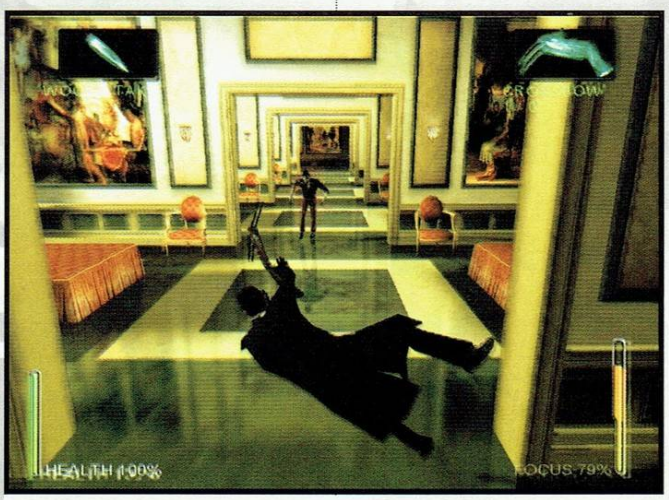


Ария на Райд

Изобщо няма да говоря за драйвинг нивата, където по абсолютно неясни ми причини колите в жалкия опит за симулация на трафик край вас (в колата Гоуст и Найоуби винаги са тугедър) подскачат неориентирано наоколо, сякаш в ръбатите им купета се разиграват бурни сексуални оргии с едър рогат добитък. Няма да говоря, наистина.

ETM е поне на три patch-а разстояние от всякаква идея за играемост. Бъговете в нея са многобройни като венерическите болести на магистрална проститутка и точно толкова трудно лечими. Като започнеш от спонтанни забивания и грешки из и без това грозната графика и стигнеш до чудовищните луфтове в изкуствения интелект, благодарение, на които можеш изобщо да не успееш да изиграш играта с Гоуст, защото драйвинг-геният Найоуби просто не може да се справи с поверения ѝ волан и често не може да намери изхода от съответното ниво, блъскайки се из всичко наоколо в отчаянието си. Мисиите, в които пък трябва да опазиш някой свой бунтовнически колега са истински кошмар, предполагащ към многократно преиграване, защото келеметата често нямат достатъчно акъл, за да оцелеят и подобно притиснат в ъгъла съветски солджър разкъсват белите си ризки на гърдите и крещят на лошите „Стриеляй гад!", каквито и усилия да полагаш. Единственото по-лошо нещо, което може да ти се случи е да ти се наложи да стреляш със снайпер. Скролингът по екрана с включен зуум е толкова муден, че е доста повероятно обектът на потенциалната ти оловна агресия да се спомине от старост много преди да успееш да фиксираш мерника си върху него. Това е още една причина искрено да ти препоръчам да играеш с Найоуби – на нея и се налага да подхване оптическата пушка само веднъж.





Ария на Дарън Арнофски

Имеше един ужасно хубав филм на име *Реквием за една мечта*. ETM чудесно отговаря на подобно определение. Игра с чудовищен потенциал, опропастен от – искрено вярвам в това – непосилните срокове, изискващи от нея да се появи на пазара паралелно с премиерната дата на *Матрицата: Презареждане*.

ETM наистина си струва, особено, ако си фен, но мисля, че е крайно нерентабилно да си я взимаш преди си чул, че поредния patch е оправил поне половината от гореописаните гафове.

workshop.headoff.com

Mistmare

Автор: Damond

Наричам се Исадор. Раждането ми съвпада с последното голямо въстание срещу Свещената Римска Република преди около 18 години. Двата оцеляхме. Отраснах в сиропиталището „Св.Сесилия" в Южна Франция.

Аз съм инквизитор и войн на Църквата. И по Божията воля трябва да открия еретикът, позволил си да надигне глас срещу Негово Светейшество."

Рейтинг	6.9
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

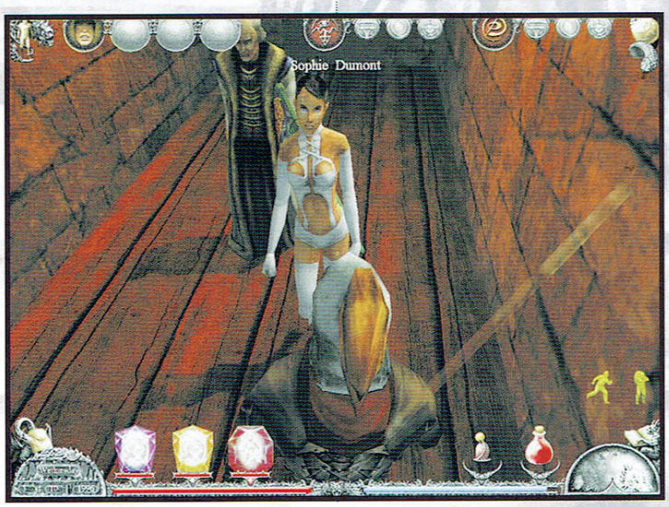
Производител: Sinister Systems
Разпространител: Arxel Tribe
Жанр: РПГ
Сайт: mistmare.arxeltribe.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Gothic

Годината е 1996. Мястото – Средновековна Европа. Преди пет века, във времето на кладите, църквата започва неофициални изследвания върху магията и вещерството. Възниква теорията на Liturgica – влиянието на трите духовни сфери върху материята. Тя се явява и основа за създаване на „Връзката" – система от огромни камбани, използвана за комуникация, контрол над времето, лекуване и обхващаща целия континент. Скоро след това започва чумната епидемия, друидите в Англия въстават срещу Римокатолическата църква и хвърлят лондонската камбана в Темза. Връзката е прекъсната, вложената в нея магия предизвиква недоизяснено и до днес натрупване на енергия, което води до появата на „Мъглата" – основната причина за технологичното изоставане на Стария свят. Според някои хипотези, тя произхожда от самата чума, повече същество, отколкото вещество, със зачатъци на съзнание. Досегът с нея превръща всеки човешки кошмар в реалност – появяват се ужасяващи чудовища, които бързо унищожат цели градове. Малцината оцелели полудяват.

„...Само децата могат да преживеят „Мъглата". Аз бях едно от тях. Единственото, което ми остана, са сънищата и виденията... Скоро навлизам в нея и се моля Той да ми даде сили, за да се изправя срещу страха"

Римската република контролира Южна Европа, Османската империя се разпростира до Северна Африка. Предполага се, че някои от градовете на Скандинавския полуостров все още съществуват, но от 4 века няма вест от тях.

„...Shavier Viera винаги е на крачка пред мен. Бях първият представител на Рим, достигнал до Авиньон и Париж след толкова дълго време. Навсякъде се носят слухове за възраждането на легендарната секта на Harvesters и някакво непознато ми пророчество за победа над Мъглата.



Утре продължавам на Север..."

Още дълго мога да ви разказвам за този странен свят, който би могъл да бъде и нашият. Но ако харесате това, което ще научите в тази статия, ще имате възможност сами да се запознаете с нея.

Mistmare е RPG, в което ролевата система, макар добре прикрита, всъщност е доста сериозна.

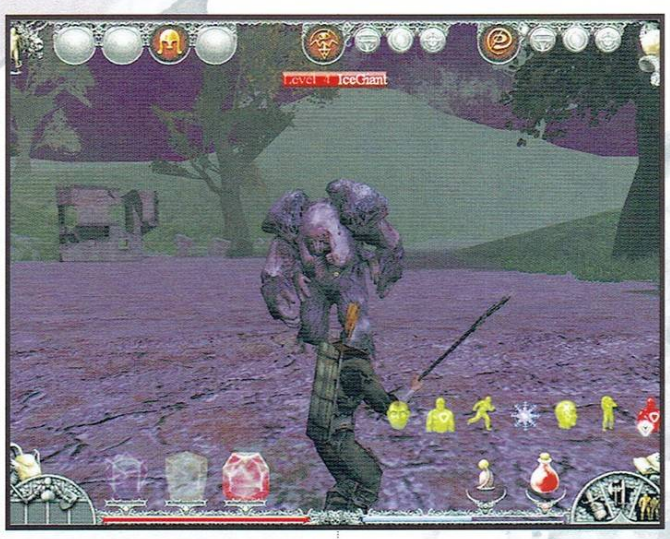
Опция за избор на персонаж няма, както липсва възможността за пряк поглед върху натрупания опит и разпределянето на точките. Двата аспекта – физически и духовен, в комбинация с трите сфери (лунна, слънчева и земна), дават *6 характеристики* - ***Сила, Сръчност, Здраве, Воля, Интелект и Съсредоточаване.*** Към уменията спадат *8 бойни школи*, които се научават с времето и *8 пасивни skill-а*. Магиите са два вида – *дефензивните* и *възстановяващи* ***хармонии*** и подобряват характеристиките. Писъците (shrieks) са *офензивни* и влияят негативно на характеристиките на противниците.

Най-важен „ресурс" се явява времето. Във всеки град героят (Исадор) може да прекара няколко дни, през които изпълнява различни куестове, разглежда забележителностите, търси сандъци за разбиване, пазарува. За основната мисия има някакъв фиксиран период и

при изтичането му, времето се заключва, не позволявайки никакви странични занимания, преди тя да бъде изпълнена. Допълнително ограничение внася смяната на деня и нощта, някои куестове могат да бъдат изпълнени само под прикритието на тъмнината, други изискват дневна светлина.

Цялостното развитие на персонажа е тясно вплетено в историята. Донякъде имате контрол върху развитието на персонажа: заниманията през ограниченото свободно време – четене на книги, молитви пред олтари и дори изборът на реплики в някои диалози, повишават стойностите на определен аспект или skill. Честото използване на определена магия или бойна школа води до подобряването на способностите в тази област. Няма как обаче да се получи чист войн или магьосник. Всяка от изброените дейности, в това число и магиите, изискват определено количество стамина, която доста бързо свършва. Тя може да се възстановява с преспиване – щракате иконката на спалния чувал и 8 часа от времето определено за престой в града изгарят, или чрез доста редките сини potion-и.

Акцентът в играта не пада върху убиването на хора и чудовища. В началото боят си е почти в реално време – прилича на състезание по фехтовка за начинаещи, които обаче са на „ти" с различните защити. Типичен пример – дуел с първия тамплиер в Авиньон, където човек спокойно може да си отспи, докато някой от двамата успее да уцели противника. Боят изразходва стамина, ако се изразходи героят не може да атакува и докато се възстанови той само се отбранява. Героят може да носи 2 комплекта оръжия и да превключва между тях по време на бой, но не може да бърка в инвентара и да се накачва с други оръжия и предмети от там. След вдигането на някое и друго ниво, нещата се опростяват – или успяваш да убиеш чудовището с 3-4 удара или се просваш на земята още в първите няколко секунди. Самата битка е тегава, персонажите реагират тромаво. Включена е възможност за автоматичен режим на бой – единият удря, другият блокира или понася някакъв демидж, дали ще уцелят зависи от характеристиките - attack rating, скорост на атака, тежест на оръжията – с него спокойно може да се мине цялата игра.



Стандартните за фентъзи ролева игра оръжия – *мечове, жезли, чукове и брадви,* всяко със собствени характеристики, включващи *тегло, баланс, контрол, щети при намушкване и тежки размазващи удари*. Тези за две ръце могат да бъдат използвани и с една, което позволява да се сложи и щит, но тогава скоростта на атака пада. Шлемовете и бронните отново имат защита срещу двата вида щети. Отделно от това всяка част от екипировката е възможно да притежава и различни магически свойства. Най-забележителен е ***Sharpness of Scythe*** – с него и помощта на *harvesting crystals*, се улавят създания на Мъглата (в зависимост от броя на кристалите), които след това се призовават срещу противника. Ако бъдат убити, след известен период от време се съживяват.

В Mistmare смъртта на героя не е проблем. Във всеки град съществува изходна позиция за ressurect, в която се завръща при несполучлив опит за унищожаване на лошите. Възможно е да се зареди сейв във всеки преминат вече епизод и да се изиграе наново, запазвайки нивото и предметите на Исадор. На определени места самият сценарий изисква загубата на някоя битка.

Бъговете могат да запълнят още една страница; въпреки двата излезли вече пача, положението не е особено розово.

Проблемът със заобикаляне на NPC-тата е решен радикално – монахът-инквизитор успява по някакъв начин да се дематериализира за части от секундата и да премине през тях... усещането за мутант от X-men е неописуемо. Разбира се, това не пречи на самите персонажи да се спрат в невидима стена в някои по-тесни места, поточно такива, които AI приема за тесни. Исадор успя да ме удиви с добър pathfinding, докато не достигна до лобното си място – скрито в сенките и рядко посещавано стълбище в Рим. По него спокойно можеха да се разминат поне четирима човека, но не – той започна да трамбова по средата, докато с големи усилия и отчаяни щракания го насочих възможно най-близко до едната стена и някакси успя да продължи. Друг култов момент – докато си пазаруваш оръжия и брони при ковача, по-голямата част от инвентара става невидима, спасението е save&exit. Споменатото по-горе умиране по сценарий понякога се превръща в проблем. Типичен пример – героят, който е едва 4-то ниво, се среща с чудовище от 93-то и някакси успява да го победи, но след това няма възможност да продължи напред и трябва да рестартира епизода. Очевидно авторите са подценили изконното геймърско желание за оцеляване на всяка цена. Попитани за това, те обясняват, че в тая битка героят по правило би трябвало да умре. За необоснованото с нищо насичане няма и да разказвам, битките не са от най-динамичните, така че докато на екрана се редят скрийншоти, показвайки някое замахване в пълния му блясък по-продължително време, опасността да чуеш собствения си предсмъртен вик не съществува.

RPG – тата, с няколко изключения, не се отличават с невероятна графика, но поне главният герой можеше да е малко по-изпипан! Брауновото движение на единствената му мозъчна клетка е причинило видими деформации по черепа. Един френолог би намерил обширно поле за изява и достатъчно информация за обемиста научна публикация. С други думи, нашият човек е ръбат. Енджинът е познатият ни от Nolf 2 Lithtech Jupiter. Графиката не може да конкурира някои други познати ни шедьоври, но трудно мога да я нарека красива. По-скоро е безлична. Движенията са малко еднообразни, но прилично анимирани.

Част от диалозите, понякога и само отделни реплики са озвучени. Всеки персонаж е със собствена, подходяща интонация. За музиката не мога да кажа нищо... тя се появяваше от време навреме и то за кратко – вариации на една и съща приятна мелодия.

В заключение... ами играта е бъгава, но все пак е едно прилично RPG. Ако ви се четат дълги диалози и ви се обикаля из средновековните европейски градове или просто сте rpg-фен, започвайте я. Може да се засечем някъде из Парижките катакомби.

workshop.headoff.com

Echelon
Wind Warriors

Автор: Alex III

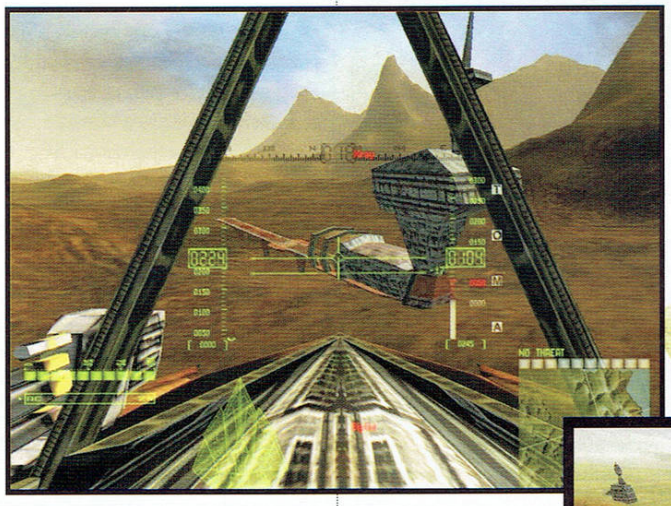
Умало едно време една игра със самолетчета, казвала се Echelon. Не истински самолетчета, ами измислени, от бъдещето. Играта била увлекателна, оригинална и красива. Минали две години, излязло продължението ѝ, наречено Wind Warriors. И какво да видим? Тя си е същата, каквато беше навремето, но за съжаление, ние не сме същите. Оттогава очакванията ни за игрите са се променили достатъчно, за да превърнат някогашното изключително заглавие в нещо посредствено днес.

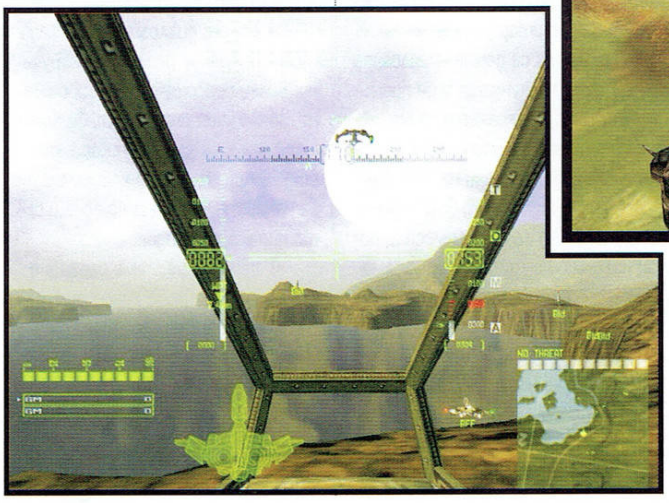
Wind Warriors на практика няма история. Действието се развива на планетата Рокада IV, където с пълна сила тече войната между хората и Велианците, започнала в предходната игра. Безпредметно е да ви губя времето с хроника на конфликта, защото това няма значение за геймплея. Важното е, че наоколо има битки, имате и врагове, които трябва да унищожавате в поредица от мисии.

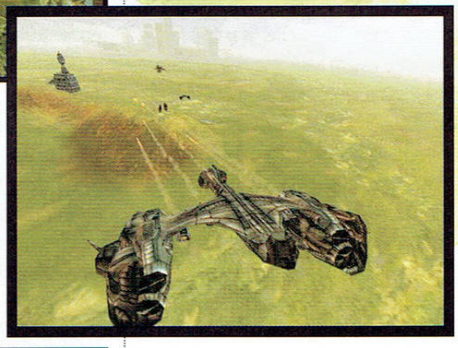
В случай, че не знаете какво представлява Echelon – става дума за аркаден симулатор на фантастични летящи машини. Механиката на играта е далеч от реализма.

Рейтинг	7.2
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: MADia Entertainment
Разпространител: Buka Entertainment
Жанр: Екшън/Симулация
Сайт: www.buka.ru
PC: PIII 500, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Прилича на: Echelon







Вместо на реалистична физика, тя разчита на възбуждащ екшън и на атмосферата, която полетите създават – атмосфера на организирана високотехнологична война.

Летящите средства, които имате на разположение, се делят на три основни класа – ***изтребители, щурмови машини и прехващачи***.

Изтребителите са леки, маневрени, с прилично въоръжение и относително здрав корпус. Летят благодарение на множество реактивни двигатели, които не само осигуряват тяга за хоризонталното им придвижване и маневриране, а и ги задържат във въздуха. Поради тази своя особеност управлението им е малко нетипично – те могат да висят на място и да извършват маневри от сорта на това да се движат назад, право нагоре или встрани. Освен това при резки завои почти спират на място, затова въздушният бой с тях изисква привикване.

Щурмовите машини са големи, тежки и неповратливи, за сметка на това – с пъти по-здрави и могат да носят феноменално количество въоръжение. За защита имат оръдейни кули, които могат да стрелят кажи-речи навсякъде около тях. Летят на същия принцип като изтребителите, но инертността им ги прави много по-трудни за пилотиране.

Прехващачите приличат на днешните самолети. Принципът им на движение е конвенционален, т.е. нямат странична тяга, и са много по-бързи от всички останало в небето на Рокада IV. Скоростта обаче се заплаща с по-лоша маневреност и по-голяма уязвимост – един-два изстрела са достатъчни, за да паднат на земята.

Всички машини имат ограничена способност да се ремонтират сами. Леките повреди се отстраняват почти моментално за сметка на изразходване на енергия от останалите системи. За по-тежките обаче е необходимо да се върнете в базата за презареждане и ремонт. Няма поражения, които да не могат да се отстранят с връщане до хангара.

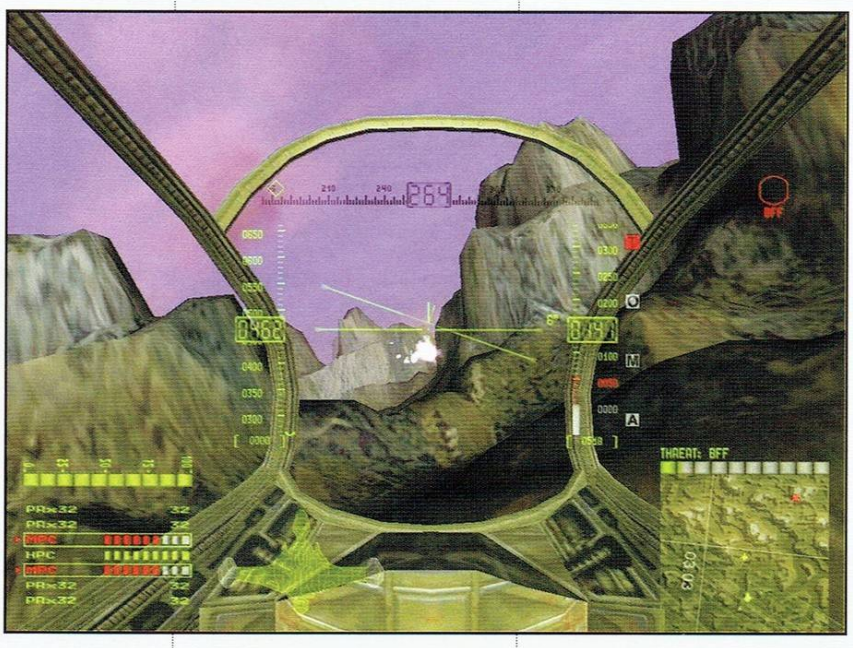
Както и по-рано оръжията се делят на енергийни и конвенционални. Предимството на първите е, че позволяват неограничено количество изстрели по време на мисията, недостатъкът им – че ако по време на битка ви ударят по-сериозно, ремонтните системи ще изпом-

пат енергийните ви запаси и за момента няма да можете да стреляте. Конвенционалните оръжия използват снаряди – докато не изразходвате боекомплекта няма за какво да се безпокоите.

Освен горните два вида, повечето самолети могат да носят и известно количество ракетно въоръжение. Споменяване заслужават новите плазмени ракети. Те са неуправляеми, но за сметка на това абсолютно смъртоносни за всякакви наземни и по-трудно подвижни въздушни цели. Щурмовик, които ги изстрелва на залпове от по четири представлява впечатляваща (а за някои и последна) гледка.

По отношение на геймплея и оформлението Echelon: Wind Warriors представлява само козметична промяна спрямо оригинала. Истинската новост тук е кампанията за самостоятелна игра. Тя е по-дълга и доста по-сложна. Мисиите са, както най-голямата сила, така и голямата слабост на EWW. Работата е там, че акцентът в геймплея вече пада повече върху тактиката и подхода към конкретната бойна ситуация, отколкото върху екшън-частта. Нужно е стриктно да се следват заповедите на командването защото често те сочат единствения начин за постигане на успех. Играта определено не поощрява импровизациите. Съвсем в духа на военната авиация, където е по-важно пилотът да е здрав физически и да знае инструкциите, отколкото да умее да мисли, тук основното правило е „слушай радиото и не разсъждавай много-много". За съжаление, често възникват изненади. Нещо в плана се обърква, човек внезапно се озовава в небрано лозе, и команди от сорта на „избийте бързо току-що появилите се вражески изтребители, преди да продължите с основната задача" не помагат особено. Има места, където просто трябва да знаеш какво те чака, за да можеш да реагираш адекватно на ситуацията. За съжаление това значи, че трябва вече поне веднъж да си се провалял на същото място, за да имаш шанс после да го минеш.

Нямам нищо против трудните игри, но в това отношение програмистите на MADia са се увлекли. Проблемът идва не от небалансирана сложност или невъзможност за минаване, а най-вече от дължината и лошия дизайн на мисиите. Тъпо е човек да играе в продължение на половин час, за да се изправи срещу най-голямата заплаха чак най-накрая, да умре и да трябва да преиграва всичките 30 минути, за да може да се пробва отново на ключовото място. Не стига това, ами създателите на играта явно си падат по драматичните кинематографични откъси в началото на полетите. Дали ще е неуспешно аварийно приземяване, обстрел на далекобойна артилерия или нещо друго – след първото гледане е досадно, а няма възможност да се прескочи. Всеки от 8-те неуспешни плюс финалния успешен опит за минаването на мисията започва с едноминутно чакане. Колкото и търпелив да е човек, в крайна сметка започва да скърца със зъби при вида на такова филмче.

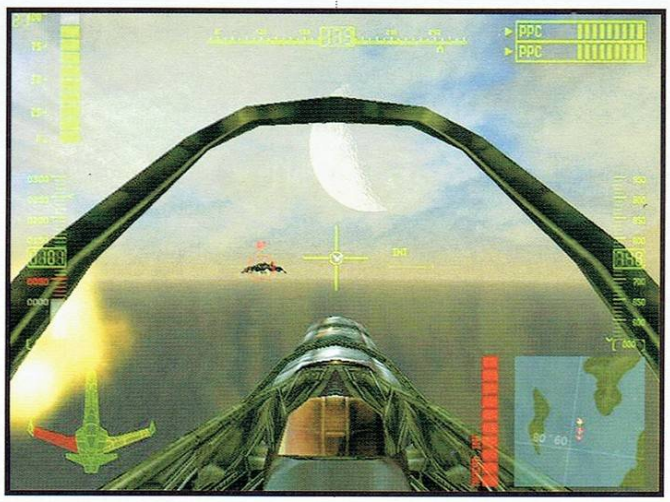


По принцип има начин за ускоряване на времето в мисиите, но той работи само ако *а) наоколо няма врагове, и б) никой не говори по радиото в момента.* Като се вземе предвид гъстотата на противниците по време на полетите и словоохотливостта на командира ви, се оказва, че гореспоменатата опция може да се използва в не повече от 30% от случаите, т.е. ефективно тя не върши работата, за която е създадена.

Отгоре на всичко, през повечето време няма смисъл човек да лети на ръчно управление – автопилотът служи, за да автоматизира рутинната част от летенето, нали? Да, ама не – компютърът управлява машината ви толкова некадърно, че при някой по-дълъг полет вероятността да ви блъсне в земята или околните самолети става значително по-голяма от 50%. Към края на мисиите просто не го включвате, за да не стане причина за провала на усилията ви до този момент.

Въобще, изкуственият интелект в играта не е на особено високо ниво. Вярно, че авторите са се опитали да компенсират недостатъците му с умело скриптирани мисии, но за съжаление не са успели да скрият неадекватността му докрай. Ефектът е, че в огромната част от случаите компютърно управляваните врагове просто не са конкурентоспособни и даже смазващото числено превъзходство трудно ги спасява. (MADia явно си знаят какво е положението, защото описанието на кампанията им завършва с думите „... И на вас се пада да спасите света (ИИ е толкова тъп, че на него не може да се разчита)").

Оформлението не е мръднало от положението си отпреди две години. Повече от препоръчително е играта с джойстик, борбата с клавиатурата ще ви лиши до голяма степен от удоволствието. Някогашното визуално великолепие днес изглежда доста постно. Пейзажът е ръбат, обектите – груби, хоризонтът – близък, и въобще на Wind Warriors възрастта определено му личи. Няколкото зрелищни ефекта (от сорта на водата и експлозиите) не успяват да изгладят общото впечатление. Озвучаването е както по-рано (с разликата, че за момента играта няма дублирана на български версия) – с много реч и прилични аудиоефекти без да е нещо изключително. Добро впечатление прави казарменият хумор при представянето на мисиите –командирът ви хич не си поплюва в съставянето на изреченията.



Ако беше излязъл преди година и половина, Echelon – Wind Warriors щеше да е хит. Към днешна дата би се харесала на верните фенове и на ентусиастите, които по принцип харесват екшън-симулациите с акцент върху тактиката (като най-близък аналог на новото заглавие на MADia ми хрумват игрите от серията X-Wing). Ако сте едни от тях – опитайте Wind Warriors, ако не сте – по-добре стойте далече от нея, освен ако нямате железни нерви и не страдате от скрупули по отношение външния вид на игрите.

workshop.headoff.com

Empire of Magic

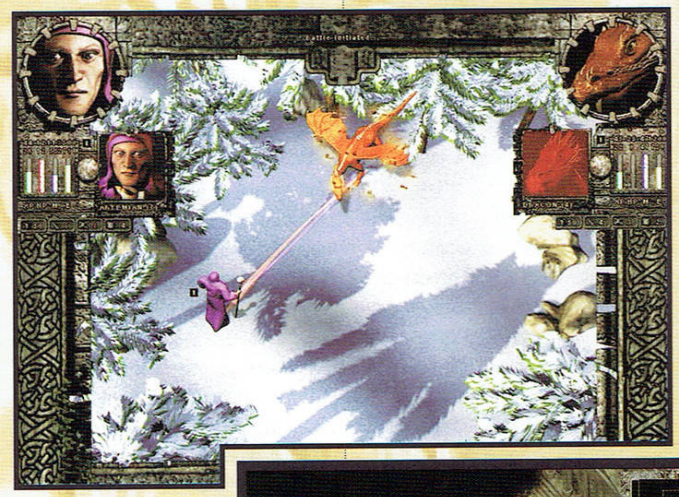
Автор: Whisper

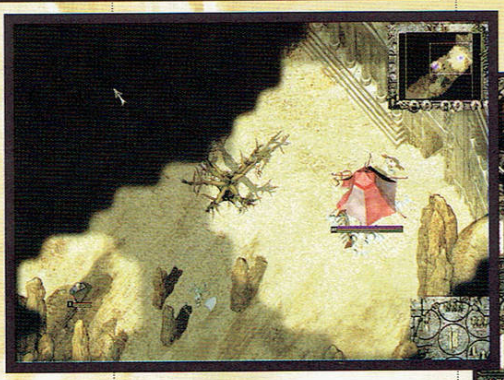
Рейтинг	5.5
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Mayhem Studios
Разпространител: Summitsoft
Жанр: Походова стратегия
Сайт: ---
PC: PII 300, 128MB RAM, 8MB Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Прилича на: ---

През последните години все по-рядко и по-рядко излизат походови стратегии, а тези от тях, които действително си заслужава да се изиграят са единици. Именно по тази причина всяка нова игра от този очевидно залязващ жанр кара сърцето ми да тръпне в очакването на истинския наследник на Heroes 3. Очевидно и словаците от Mayhem Studios са усетили какво очакват и търсят в подобна игра феновете на този жанр и са се хванали да им го дадат. Рецептата, според тях, е проста - взимат една класическа походова стратегия с фентъзи привкус (Heroes, Disciples, Age of Wonders), но я украсяват с повечко ролеви елементи. Иначе казано, измества се фокусът от създаването и воденето на армии и развитието и защитата на градове към развитие на герои и изпълняване на куестове. Макар и на хартия да звучи интригуващо, изпълнението на този замисъл очевидно не е бил по силите на словашките разработчици, защото макар и да има своите увлекателни моменти, Empire of Magic не е една от онези походови игри, които бих преиграл.

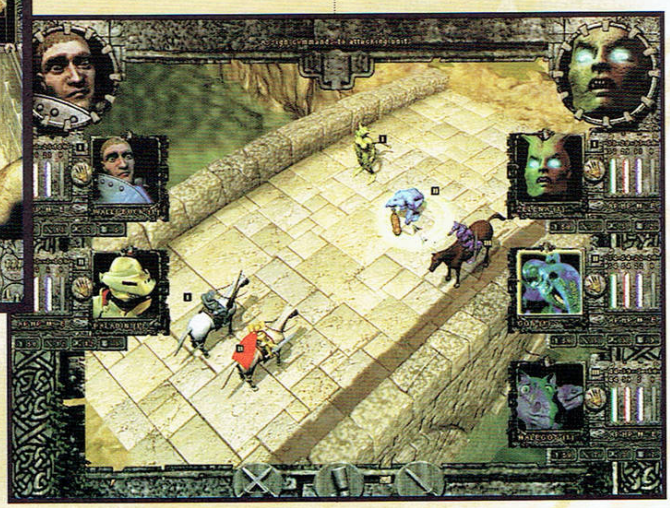
Влизате в ролята на младия магьосник Артемиан. Нещо зло се надига из земите, хора започват тайнствено да изчезват и слухове за ужасни създания се носят по вятъра. Вследствие на тези събития, вашият учител ви изпраща да видите какво става. Така започва вашето приключение, което в крайна сметка ще ви доведе до ужасяващата истина - Зъл Магьосник е скроил Зловещ План за Завладяване на Света. Вие, естествено, трябва да му попречите.





Първото нещо, което веднага ще ви направи впечатление след като пуснете играта е доста остарялата графична система. Вярно, че перспективата на играта (почти от птичи поглед) не е в състояние да предложи кои знае какви красоти, тъй като играчите през повечето време виждат терена и главите на различните създания, но все пак... Като се сетя как изглеждаха Heroes 3 и Disciples, които видяха бял свят преди колко станаха вече, 3-4 години, просто няма как да кажа много добри думи за очевидно минималните усилия, които словаците са хвърлили в естетическото оформление на играта. Като се добави към това и доста постното музикално и звуково оформление, цялостната картина не е много привлекателна.

Все пак, както неведнъж съм казвал, най-важното в една игра е геймплея, останалото, ако е добре направено, е просто черешката/ягодката върху сметановия кейк. Тук словаците измиват до голяма степен срама от общата визия и звучене на играта. Започвайки соловата кампания, първата ви мисия е обучаваща. Докато се придвижвате към заветния мост, както ви инструктира разказвача, на екрана ви се отварят един след друг безкраен брой свитъци, обясняващи ви основните положения в играта. Може би само на мен така ми се струва, но тази обучаваща мисия беше най-отегчителната, която някога съм виждал в игра.Както и да е, по време на туториала започвате с един герой, а малко по-късно ще се натъкнете на трима стражи, които могат да се присъединят към вас. Тук трябва да се отбележи, че в една група могат да участват максимум три единици, както и че двама герои не могат да



бъдат в една група.

Всички единици в играта имат четири индикатора, които са видни до портретите им. Тези индикатори показват Жизнените точки (HP), Точките за действие (AP), Маната (M) и Опита (E). Жизнените точки няма нужда от обяснение. Точките за действие указват рамката, в която в един ход можете да извършвате определени действия - да се движите, да правите магия или да се биете. Маната определя запаса ви от магическа енергия - свърши ли тя, свършва и възможността ви да правите магии. Опита определя кога сте достатъчно зрял за да вдигнете ново ниво. Имайте предвид едно много важно нещо за опита: в Empire of Magic, ако ваша група от трима души влезе в битка, но от тях само един се бие, то опит ще получи само този, който активно участва в боя, а не групата ви като цяло.

Точките за действие (AP) и маната (M) са двете най-важни неща, на които трябва да обръщате внимание. Да кажем че имате следната група: един конник с тридесет AP, един друид с двадесет и пет AP и един страж с двадесет AP. Тази група ще се движи толкова, колкото позволява AP-то на най-бавния ѝ член, в случая - стражът. Да речем че групата ви се е придвижила колкото ѝ позволяват точките за действие и ви напада група скелети. Стражът няма да може да се бие, тъй като няма останали AP. Друидът и конникът обаче, ще могат тъй като те все още имат съответно 5 и 10 AP. Този пример показва защо е важно да следите точките си за действие. Можете да изхвърлите по-бавния член на групата, за да се движите по-дълго, но пък така групата ви ще бъде по-слаба. Всеки играч ще трябва сам за себе си да преценява оптималната формация на всяка група, като почти винаги ще има компромис между скорост, мощ и полезност.

Докато се придвижвате по картата, във всеки един момент, когато нямате противници около вас, можете да вдигнете лагер, за да възстановите жизнените си и магически точки. Точки за действие не можете да възстановявате по този начин - те се "пълнят" в началото на всеки ваш ход. Престоят ви в град също възстановява маната и жизнените точки. В градовете можете да наемате войска, да тренирате героя си или да почивате, за да възстановите параметрите си.

И така стигнахме до съществената част - битката. За мое голямо съжаление тя е доста безинтересна като игрално събитие и е доста опростена. Когато се сблъсках с враг, се отваря бойният екран. В единият му край са разположени противниковите единици, а в другия са вашите. В долният край на екрана има три икони - кръстосани мечове, ботуш и меч. Кръстосаните мечове са бутона за автоматична битка, ботушът - бутонът за бягство, като него можете да го ползвате само ако вие сте нападателите, но не и ако сте нападнатите, а единичният меч се използва когато сами водите битката. А тя както споменах по-горе е доста опростена. Кликвате върху избрана ваша единица, кликвате върху вражеската единица, с която вашата да се сбори, повтаряте този процес и за останалите единици в групата ви и след това щраквате върху бутона с единичния меч и voila!

Ако решите да ползвате магия по време на битка, просто щраквате върху иконата с разтворената ръка, намираща се до портрета ви, избирате магията, която искате да направите и целта - приятелска или вражеска единица. Магии могат да се правят и извън бойния екран, като има една основна разлика между това дали правите магии по време на битка или не. На игралния екран магиите действат върху цялата група, към която са насочени, и влияят върху всичките ѝ членове, докато на бойния екран с тях можете да въздействате само на една единица. Възможността да правите магии, както на бойния, така и на игралния екран е доста интересна и позволява допълнително ниво на стратегическо мислене.

Играта има мултиплейър, но не бих ви препоръчал да се пробвате, тъй като към този момент има само две мултиплейър карти, няма опция за игра по Интернет, а и играта забива след като дадете Next Turn.

Като цяло Empire of Magic не е нищо особено, но за онези от вас, които имат нужда от свеж полъх походов въздух, това май е единствената опция.

HiComm
списание за нови технологии и комуникации

играй и спечели Sony Ericsson T300

MotoGP 2

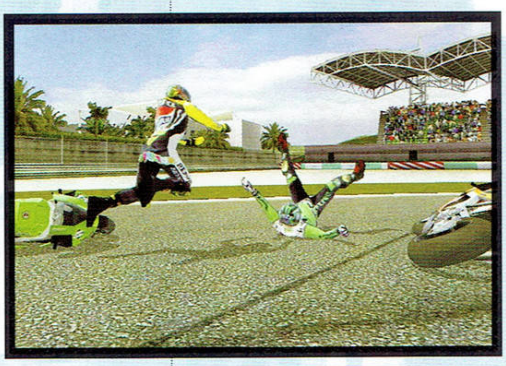
Автор: MrAK

Ех, пистата, пистата... То стана вече тривиално да се подмятат клишета за асфалт и мирис на бензин, за октанова кръв, и многокубикови четиритактови сърца. Но кой друг ако не игра като Moto GP 2, би могла да оправдае всички клишета и да им вдъхне живот. Близо година след като многоуважаваният ни главен редактор остави еуфоричното си възхищение от Moto GP на страниците на любимото всинца ни списание, ето че иде на финалната права изправи гуми и неговият наследник.

Ще си позволя да припомня един абзац от статията на Freeman:

„Moto GP е като симфония от Шостакович – леко и ненатрапчиво ще обсеби вътрешния ти мир още с началните менюта, постепенно ще набере мощ и ще се разгърне на стартовата решетка, ще разкъса с ненадеен темперамент и писък на гуми летаргията на акорда, заедно с 18-те торпили, превърнали се в стръвен устрем веднага след приключване на престартовото броене, ще избухне още в първия завойс нажежена, едва удържана от спирачките енергия, за да извие накрая фалцетно кресчендо на правата.

Прекрасно."



Изкушавам се да препиша цялата статия всъщност, да ѝ сменя заглавието и да приключа с работата си за днес, защото всичко, което можеше да се каже за Moto GP преди година може да се каже за неговия наследник днес. С уговорката, че всичко, което беше хубаво в предишното заглавие е станало още по-хубаво, а негативното почти е изчезнало. В името на професионалната чест ще се опитам съвестно да ви разкажа с какво ще се сблъскате в това заглавие.

Отговорът е ясен и прост – с мотори!

И кое е най-характерното за пистовите мотори?

Скоростта!

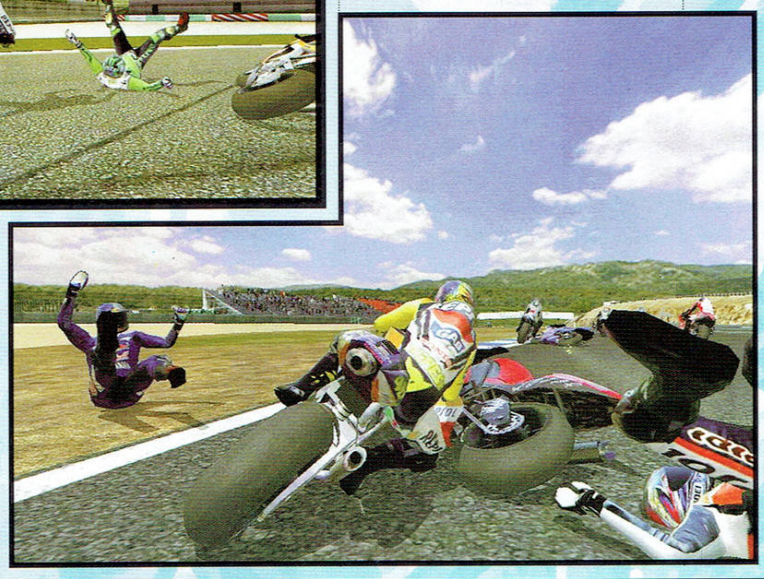
Е, чувството за скорост, което носи тази игра, аз лично, в друга май не съм срещал. Освен принципно доброто пресъздаване на скоростта, което виждаме и в първата част, тук е въведен един специален ефект, който ако искате можете да си изключите от опциите, но аз лично не ви съветвам да го правите, който по подобие в някои други заглавия „замазва" околния свят при висока скорост. Сякаш попадате в някакъв нереален свят, в който всичко е меко и размито, сякаш сте в сън, в който нищо лошо не може да ви се случи и все по-силно и маниакално натискате газта. Ефектът още повече се подчертава в момента, когато появилата се на екрана стрелка ви изважда от унеса и ви предупреждава за шеметно

Рейтинг	8.8
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Climax
Разпространител: THQ
Жанр: Рейсър
Сайт: www.thq.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Прилича на: MotoGP

приближаващият се завой. Рязко набивате спирачки – камерата стремглаво се втурва след мотора, който изведнъж изпълва екрана и придобива поясни очертания едновременно с това, сякаш увлечена от инерцията, околната размазаност някак странно се оттича напред и светът отново се връща в нормалното си състояние. Ефектът е просто покъртителен. Признавам, че в началото малко му се издразних, защото ми пречеше на правилната преценка за разстоянието до завоя, но установих, че свикна ли му веднъж дори ми помага.

Като цяло играта не представлява нищо революционно – тя просто е продължила тенденцията от своя предшественик към реалистичност. Станала е малко по-правдива като физически модел, малко – незабележимо почти по-„симулативна" по отношение на управлението. Моторите са малко по-трудни за управление, въведени са спирачки на предната и задната гума, което дава доста добри възможности за манипулиране на машината – предните коват здраво, задните пък леко поднасят задницата, при навлизане в завой с голяма скорост бия обикновено и двете, после, в дъгата отпускам предната, а на излизане издувам газта. При добро усвояване на спирачките и завоите играта се превръща в истински валс с пистата. За опонентите също могат да се кажат няколко думи, те се държат по-адекватно, а механиката на състезанието е пресъздадена още по-добре. Любителите на „сеченето" на пистите през тревните площи, например, ще се почувстват леко порязани в тая версия на играта. Пресичането с голяма скорост, макар и по трева, на площта извън пистата означава сигурно падане и загуба на време. Играта те принуждава да се опитваш да караш по *правилния* начин. Сблъсъците с останалите машини по трасето също е станало по-истинно. Далеч по-реално се държи моторът при съприкосновение. Силно впечатление ми направи когато веднъж се бяхме опрели с Макс Биаджи на един завой и на излизане реших да го избутам от пътя. За жалост точно в този мо-



мент неговият мотор беше малко изостанал затова накланяйки се към него не срещнах опорат на неговия мотор и моята машина се наклони малко повече, заставайки малко повече по-„неуспоредно" на пистата. Макс даде газ, удари ме странично и ме хвърли в чакъла отстрани.

Самите писти (17 на брой, между тях Suzuka, Donnington Park, Catalunia, Brno…) са пресъздадени максимално точно, или поне достатъчно точно за съвременните стандарти. Физическият модел е закован в перфектната точка, след която всичко би станало прекалено симулативно и сложно, следователно – неприятно за игра.

Moto GP 2 е изключително красива игра. За подобен жанр заглавие си е направо шедьовър. Лошата новина е, че иска мощна машина. Като започнем от пистите (напълно лицензирани и повтарящи оригиналните до последната бабуна), минем през машините и ездачите върху тях, та стигнем до облаците, които мудно се движат в небето, готови да се излеят във вид на порой, всичко е пресъздадено фантастично. Когато времето е хубаво слънцето грее като на Слави кубето, маранята се стеле на пистата и я кара да танцува, обгръща предните фигури в предстартовата решетка и ги раздвижва в някакви гротескни форми. После сигналът е даден и вие се гмурвате в течния въздух в опит да разсеете илюзията, но тя вече е избягала напред. Още по-впечатляващо е пресъздаден дъжда – пистата е като стъкло, блестяща и огледална, небето се отразява в лъскавия асфалт, капките сякаш се залепят от вътрешната страна на мониторите ви, а гумите на тези преди вас изпращат мокри струи в лицето ви и ви пречат да виждате.

Какво да ви говоря, това трябва да се ***преживее***.

А споменатото по-горе размазване... знаете ли, имах чувството, че

като натисна спирачките и мониторът ще скочи и „ша ма измаа у суратя".

Камерите са доволно много и разнообразни. Има 3 камери, от които се вижда целият мотор и които най-вече стават за игра, другите са от предното стъкло, на нивото на пътя, отстрани и дори една, която гледа назад – безумие, но на някой може и да му харесва.

Режимите за игра са няколко – *Quick Race, Career Mode, Stunt Mode, Time Trails и Multiplayer.*

Quick Race-а е ясен – една състезателна среща срещу избран от вас брой състезатели на някоя писта.

Career Mode е шампионата. Там започвате като си направите нов ездач, можете да си изберете цвят и дизайн на окраската на мотора и на дрехите, да сложите лого и номер и да се метнете на пистата. След всяко състезание получавате някакъв брой точки, в зависимост от класирането ви, и да ги прибавите към някой от 4-те основни показателя: *Стабилност в завоите, Спирачки, Top Speed и Ускорение*. Съществува още един начин за сдобиване с точки. Това са тренировъчните карания и тези с някакво задание. На всяка писта имате определена задачка, която да изпълните преди или след като карате за шампионата. Например да вземете сложен вираж за определено време или да карате срещу един противник, като завършите на не повече от 5 секунди зад него.

На пистата ще видите светила от мотористите в „Кралския клас" – Валентино Роси, Норик Абе, Карлос Чека, Макс Биаджи, Алекс Бароуз… С тях можете да играете, но в… Stunt Mode. Това е най-аркадната част от играта. Също така и една от най-забавните за хората, които нямат нерви да въртят квалификации и обиколки по пистите. Докато летите с 300 по трасето в каскадьорския режим получавате точки за всевъзможни неща, като се започне от чисто взимане на вираж, мине се през вдигане на предната гума или „пилене" на задната, та се стигне до избутване на някой от другите ездачи, така че той да падне от мотора. С натрупването на тези точки вие можете да „отключвате" различни екстри за по-нататък.

Моторите са такива, каквито винаги съм ги искал – големи, мощни, своенравни. Yamaha YZF-1, Kawasaki ZXR, Honda…

Преди да приключа искам да кажа и няколко думи за *Повторенията (Reply)* на състезанията. Феноменално изпълнение! Поне една дузина камери следят състезанието, включително и такава от хеликоптер, и ви позволяват да се проследите състезанието и собственото си представяне в него под всевъзможни и шантави ъгли и гледни точки. Звуците са на нивото на всичко останало, обърнете впечатление при повторението как хеликоптерната камера вмъква паразитния звук на перките, например. Музиката е надъхваща, има възможност да посочите и ваша директория с музика (.ogg формат) и да си дните System Of A Down, докато сгъвате Роси в Италия, примерно.

Еех, живот! Един прекрасен завършек на тази статия...

MAGIC WORLDS

Единственият фентъзи магазин в България

Само тук ще намерите най-богатото разнообразие от любимите ви Trading card games:

MAGIC THE GATHERING
STAR WARS
LORD OF THE RINGS
HARRY POTTER
POKEMON

ОСВЕН ТОВА:
- Mage Knight
- Mech Warrior
- Chainmail
- D&D
- богата информация
- фантастична литература
- българска фантастика
- компютърни и game списания
- компютърни игри
- ролеви игри

гр. София,
пл. „Славейков" № 9 - безистен
(до бирария „Лучано")
www.magicworlds.net

Ghost Master

Автор: Balrog

Няма от какво да се страхуваш освен от самият СтраХ.

Най-честото определение, което ще чуете за тази игра е Анти-Симс. В Ghost Master вашата задача ще е да сътворите стройна армия от призраци и с нейна помощ да изкарате ангелите на смъртните постигайки точно определени резултати.

Представете си само следната картина - голям купон в 2 етажна къщурка. Зданието се пръска по шевовете от студенти и студентки. Купонът е в разгара си поразхвърляли дрехите си мажоретки танцуват съпроводени от сластни погледи...

И помещението е разтърсено от кански писък, когато гротеска фигура изтъкана от ектоплазма по модели взети директно от Hellrazor се появява току на импровизирания дансинг. От тавана покапват паячета лампите загасват из цялата стая се носят чаши, дискове, парчета пица. Шашната, компанията се изнася дружно към двора, докато антрето се пълни с бликащата от стените кръв. В момента, в който първият стига до входната на врата на прага се извисява фигурата на огромен призрак, държащ в ръцете си прясно изтръгнатото сърце. Единственият изход е обрано към къщата, а там те сграбчва лудостта...

Това е само една от сцените, на които ще станете свидетели минавайки едно от 12-те нива на Ghost Master.

За да придобиете по-ясна представа ще ви разкажа за първото ниво от играта.

"Добре дошъл в женското общежитие Господарю на призраците, задачата ти тук е проста - трябва да изгониш всички обитатели на зданието навън в нощта..."

След тези въвеждащи думи започва играта. На първо време трябва да решите кои от призраците да вземете с вас в тази приятна задача. В началото изборът не е голям - можете да избирате между 5 духчета, но с течение на времето и напредването в нивата те бързо нарастват. Във всяка една от следващите мисии ще намерите по 2, 3 "пленени" призрака, прикачени към някой предмет. След като се освободят с ваша помощ, те се присъединяват към призрачната ви армия. Във въпросното общежитие, например, ще откриете WeatherWitch - банши, което е заседнало в прахосмукачката.

Но да се върнем на мисията и избирането на подходящите призраци за нея. Всеки призрак има силни и слаби страни, които пряко зависят от класа му. За Женското общежитие, например паякът (Clatterclaws) е добро решение, заради умението "Scattered Swarm" - разпръсква много паяци в стаята - какъв по-добър начин да изплашите една тумба кресливи момиче? Всеки призрак си има свои собствени "букаи" или място, за което се привързва. Някои от призраците могат да се връзват само за ел. уреди (перални, печки, телевизори) други само за сцени на насилие, а трети са достатъчно гъвкави, за да можете да ги разполагате където си поискате.

Рейтинг	8.0
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Sick Puppies
Разпространител: Empire Interactive
Жанр: Стратегия
Сайт: www.empireinteractive.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Висока
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Ниска
Прилича на: Echelon

След като сте избрали ударната си група (обикновено са по 5 призрака за мисия) е време да щурмувате. Интересно е как хората в играта правят нещата като истински симс-ве, само че без вашата намеса. Гледат телевизия, готвят, играят. Често задачите в мисиите ще са "изплаши всички" но това не трябва да притеснява по-коравите геймъри защото с течение на времето откриваме, че хора има всякакви - екстрасенси, ловци на духове, закоравели гангстери и пр.

Но играта не е базирана само на това да изплашиш всичко живо в дадената локация. В една от мисиите наречена "Calamityville Horror", задачата на Ghost Master-а е доста по различна - манипулирайки хората с добре прицелени дози страх и правилна употреба на призраците си той трябва да ги накара да намерят 2 от 3-те трупа в къщата и да се обадят на полицията. В играта има заложени доста такива елементи и именно те я правят интересна и удължават геймплейя защото някои нива можете да минете с късмет, докато други - благодарение на това, че добре познавате уменията на своите призраци и умелото им използване.

Допълнителен стимул за това да познавате до съвършенство питомците си е системата за точкуване играта. След като приключите някое ниво, крайният резултат се калкулира от броя на хората, които сте подлудили по време на мисията колко време е отнела и пр. Всичко това се взима, сумира се и се обръща в нещо, което ще наречем "златен ектоплазъм"(истината е, че просто

не помня как го бяха кръстили в играта). Та този златен ектоплазъм ще ви позволи да купувате на духовете си допълнителни умения и по този начин да ги моделирате по свой образ и подобие.

Противно на всичките ви очаквания местата, в които се развива действието в Ghost Master са доволно разнообразни - от дървената колиба насред гората, през полицейския участък и гангстерската яхта, та чак до болницата и къщата на бабата отровителка. Всяка една от тези локации е с различна архитектура и размери от четири етажни дворци до мазе с мансарда. Архитектурата и всичко останало са много точно нагласени, така че да отговарят на възможно най-масовата представа за тези здания. Хижата в гората е напълнена с ловни трофеи и има мрачно мазе пълно с касетки, полицейския участък е спретнат и подреден на повърхността а в подземния си етаж има пълни килии и морга. Изобщо нивата са великолепно пипнати.

Колкото до графиката - играта изглежда много добре. За разлика от Симс Господаря на Призраците е пълно 3D. Графичният енджин позволява да правите с камерата каквото си искате при това с

нищожно усилие (така бързо и лесно намирате скътаните из карта призраци за освобождаване), което до голяма степен е определящо за удоволствието от играта защото играчът има поглед върху всичко. Като казах поглед та се сетих. Това което са направили Empire е просто великолепно, когато си поискате можете да обитавате кожата, на който и да е от хората или призраците, да виждате през очите му, да чувате каквото той чува, да почувствате страха му... великолепно е.

Интерфейсът е в пълен синхрон със самата играта - лек и удобен за употреба. Ето ви един елегантен пример. Имате си призрак и трябва бързо да го накарате да изплаши някой. Просто кликвате върху неговата иконка и избирате най подходящото умение за случая. По същия начин придобивате информация за кончината на човека преди да се превърне в призрак и за страховете на смъртните, всичко е лесно и бързо - на един клик разстояние.

Както казват в рекламите обаче това не е всичко в допълнение към увлекателния и разчупен геймплей добрата графика и лекото управление геймърът получава и още нещо Звук И Музика. И двете на завидно добро ниво което само затвърждава убеждението ми че играта е един великолепен начин да добиете кофи добро настроение. Просто трябва да чуете истеричните писъци на мажоретките, когато по главите им се посипят паяци, вярвайте ми - ще се нахилите до уши, толкова е реалистично. Странно как един писък връща спомените от детството...

Ghost Master е една наистина оригинална идея, играта е просто феноменална.

Ако харесвате Симс-овте това е вашето място, тук ще се чувствате като уж дома си, гледайки как хората правят всичко се вписва в нормалното ежедневие. Ако мразите Симс-овете това определено е вашата игра. Сега ви е паднало да им го върнете за всичките онези пъти когато ви омазваха къщата и трябваше да ги вадите от банята. Плашете ги до полуда, действа разпускащо.

А за финал пряко включване - посланието на самия Ghost Master - ХО ХО ХО Треперете смъртни!

Rise of Nations

Автор: Freeman

Урисията на черноработника

И ще ми кажеш – човешките права. Наемен труд, осем часов работен ден и също толкова сън, храна три пъти дневно, дом, евентуално – жена... Не искам много, дори и кенеф не ща – ей я гората. За телевизор, компютър, бар, мека мебел, хладилник и не помислям. Де ги тия човешки права, питам? Абе, дет има една дума – барем на планета като планета да живеех бе, една смяна на нощ и ден да имаше. Знаеш ли какво значи пълен работен ден тука? Щи кажа – цял ден. Едно ми ти слънце светнало, прижуря, прижуря, няма капка дъжд да капне, да разхлади, да завее вятър. А началникът само сочи и нарежда: иди насечи дърва, ся копай руда, а я ей тука да ми построиш еди ква си сграда, а ма тая е много малка бе – искам да ми издигнеш Чудо за чудо и приказ, един Колизеум като за начало, ааа знам, знам, че с повечко работници ще стане по-бързо, ама ся други свободни няма... И аз търча напред-назад ти казвам, една пот се лее, кръст не ми остана и почвам вече да се моля отнякъде да дойде някоя болест, чума или напаст, та да ме тръшне и да ме отърве от теглото, че то иначе край няма. И тъкмо кат си го помислям и нахлува врагът. Ехаа, викам си – най-после! Най-после отървията дойде, ама не захвърлям кирката, щот знай ли човек – току виж сме ги отблъснали и после лошо – продължавам усърдно да копая. Хубаво ама некъв хусар се залетял насреща ми с един ми ти кон, върти меча и реве страшно. Тоя ще свърши работа, викам си и се приготвям да се срещна със създателя, та да му тегля една майка, кат го видя. Оня само дет ревеше обаче, щот или аз съм прекалено здрав, или тая дамискиня дет ми я развъртя насреща нещо нефелна беше, не знам, ама оживях. Тва не го очаквах. Викам си, тоя има да ме кълца чак до видов ден, тъй точно не ми се мре, зафърлих кирката и беж подалеч. В това време началникът заби камбаната и всички се юрнахме към централната сграда. Влязох, а вътре раздават оръжия, взехме всички по едно и запуцахме по лошите. Разгеле накрая дойдоха и наште войски и ги помляхме.

Ама да не мислиш, че чух добра дума, че получих топла чорбица или поне благодарност? От умрял писмо да чакаш. Секунда по-късно пак се бъхтах като вол в мината. Затуй реших да се обърна към тебе. Аджамия ми се виждаш, не се обиждай, ама тъй като те гледам – май по-голямо ламе не съм виждал, та реших на просба да го ударя. Моля ти се бе, ела и ми стани един началник, ти докато откриеш топлата вода, вразите атомната бомба ще изобретят, ще бухнат една в центъра и всичко ще свърши. Бъди човек бе началник, бъди ми началник...

Рейтинг	8.9
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Big Huge Games
Разпространител: Microsoft
Жанр: Стратегия
Сайт: www.microsoft.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB Video
Брой дискове: 1
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Голяма
Прилича на: Age of Empires

Съдбата на войника

Ако щеш вярвай, ама такова нещо не бях нивгаш преживявал. Слушай сега какво ми се случи и сам реши дали е чудо или не. Напреднали сме дълбоко във вражеската територия и се готвим да нападнем Константинопол. Строили сме се и чакаме да пристигнат фургоните с амуниции. Най-отпред сме ние – кавалерията, след нас пехотата – стрелци, копиеносци, мечоносци, най-отзад е разставена артилерията – няколко топа, последно производство, с повишена далекобойност. В морето, недалеч от пристанището, дебнат бойните ни кораби и чакат сигнала. И тъй, моментът дойде и тръгваме. Наближаваме първите постройки и се втурваме в атака. Някакви пищящи жени се разбягват, а ние почваме да рушим. Събаряме уни-

версията и наблюдателната кула, сриваме библиотеката, флотилията ни обстрелва пристанището и хамбарите. Постройките са некви странно съсухрени, древни. Не срещаме никаква съпротива и насочваме усилията си към града. Той се руши бавно, ама ако му нанесем достатъчно щети ще се предаде. После ще почакаме известно време – колкото е нужно да го асимилираме, и границите на империята ни ще се разширят. Като приключим с някой град идват работниците, пооправят го, застрояват отново около него.

Вече почти виждам как градът става наш, когато в гръб ни удря врагът. Обръщам се да посрещна неприятелите и за малко ченето ми да удари в шпорите. С гневни викове срещу нас се нахвърлят някакви раздърпани... прашкари. С прашки срещу топове и винтовки! Абе тия в коя ера живеят, си викам. И докато си го мисля, кво мислиш става! Както си бях на коня и препускам напред изведнъж се оказвам в някакъв гръмогласно брънчащ метален звяр. В един момент съм на коня, в следващия – в онова чудо. И стрелям с някакво страховито оръжие. Абе откъде знам аз да стрелям с това нещо бе? Ама ей на – стрелям, та се късам. Фургонът, пардон – той вече не е фургон, ами камион – е наблизо, грижи с амуниците няма и аз си трещя на воля по прашкарите. Попиляхме ги за секунди. Някои, както дочух по-късно, му викат на това ъпгрейд, в следваща епоха сме били минали – така казаха. Ама аз му викам чудо. И сега ти си ми последната надежда. Не ме разбирай погрешно и не се обиждай от това дето ще река, ама съдбата ми е да съм войник. И честта е преди всичко. Няма чест в това с картечница да излезеш срещу прашка. Това е клане. Затова те моля – ела да ни станеш началник. Ако ще се бия с прашкари искам и аз да съм с прашка. Бъди човек бе началник, бъди ми началник...

Бремето на началника

Хм, прочете ли дотук, а? И какво си мислиш? Ще бъдеш или няма да бъдеш... човек. „Началник" демек. На тия двамата лесно ще угодиш, не се иска много. Просто бъди себе си. Преди да се юрнеш да ми взимаш мястото обаче, чуй да ти кажа няколко думи. Човекът е амбициозно създание и трудно приема загубите. Би ли губил, заради някого? Би ли? Ще изневериш ли на човешката си природа? Ще гледаш ли безучастно как поверената ти империя бавно изтлява и се стопява на картата? Ще пропуснеш ли шанса си да станеш господар на света? Не мисля.

И друго ще ти река – всяка жаба да си знае гьола. Ние, хората, никога не сме били, а и няма да бъдем равни. Едни са бачкатори, други войници, а трети – началници. И всеки разсъждава от височината на собственото си положение. Работникът мисли на дребно, ежедневно, войникът не би следвало да мисли – той изпълнява заповеди, докато началникът – той мисли глобално. Неговите цели са големи, а големите цели оправдават средствата, оправдават и експлоатацията и жертвите.

Искаш да си на мое място, нали? Много добре, нека те запозная с работата тогава.

Представи си географската карта и принципите на шахмата едновременно. Все едно играеш шах на върху картата на света - ти правиш един ход, после противникът, в случая – много противници. Когато свърши твоят, следва неговият. Територии се губят и печелят, империите нарастват или умират. Започваш с някаква мижава територийка, ако искаш да растеш – нападаш някого от съседите, с друг ставаш съюзник, за да ти е сигурен гърба. Завземането на територии понякога става лесно – нахълтваш с войските, преодоляваш съпротивата и превземаш столицата на областта. Ако това е столицата на съ-

Акценти:

Концептуално играта е аналогична с Age of Empires, но е динамична и бърза (почти) като StarCraft, тъй като епохите (общо 8 на брой), през които минавате започват от древността и завършват в наши дни можем да търсим и нишка на съответствие с Empire Earth.

100%-ов геймплей. Наред със стандартните, тя предлага няколко доста интересни режима на игра, както в мултиплеър, така и срещу компютъра: Barbarians at the Gates - всички останали народи атакуват само вас; Fast Game - двойни ресурси и по-бързо откриване на технологиите; No Rush – никакво ръшване, докато не се достигне до 4-тата ера и т.н. Победата може да се базира на много параметри, включително военна победа, завладяване на определен процент от достъпната територия, определен брой построени Чудеса (14 възможни), или първият играч, който достигне която решите да бъде последна технологична епоха за играта и пр.

Раси. 18 на брой, добре балансирани. Всяка от тях се характеризира с уклон (офанзивен, дефанзивен, икономически и т.н.) и с някакво уникално предимство – от безплатни или по-евтини единици и сгради, до безплатни ъпгрейди, по-бързо ремонтиране, самолекуващи се единици (за Франция), разкрита карта (за Испания), бонуси срещу враговете когато са на ваша земя (Русия). Липсват уникални или магически единици, както беше в Age of Mythology.

Кампанията е нелинейна. Играете на картата на света, избирате си раса, после прекарвате всеки ход в местене на армии, както в някоя от своите територии, така и в територията на някой друг. Когато навлезете в чужда земя, обявявате война. Тогава играта става стандартна реалновремева стратегия с изометрична перспектива и zoom. Всяка победа носи не само територия, но и *комбинация от редки ресурси, припасни центрове* (отразяват се на броя войска, която можете да разположите в съответната територия), *данък* и *"бонус-карти"*, които могат да се използват, по желание, преди всяка следваща битка и осигуряват някакво предимство (примерно занижена стойност на научните открития, по-бързо натрупване на знания или даден ресурс и т.н.) Данъците (tribute) ви позволява да купувате още бонус карти, да повишавате нивото на териториалните си укрепления или да правите дипломатични сделки.

Единиците. Не особено много на брой, но играта не разчита на голямо разнообразие от юнити, а на динамичен, балансирано усложнен с ъпгрейди и развитие геймплей. Любопитна е промяната им през ерите. Кавалерията постепенно се трансформира в бронирани машини и танкове, трибушетите еволюират в оръдия, за да достигнат до далекобойни сухоземни и противовъздушни

workshop.headoff.com

ракетни комплекси, пращарите и стрелците накрая се оказват картечари и ракетометчици, платноходите метаморфозират в крайцери и разрушители, появяват се подводници и самолетоносачи. Авиацията също е представена от 5-тата епоха нататък. В последната, 8-ма, можем да видим стелт-бомбардировачи, изтребители и вертолети. Всяка раса има възможността да произвежда генерали, които повишават показателите на войската и шпиони, които могат да инфилтрират чужди сгради и да "вербуват" чуждите юнити на ваша страна (ако си спомняте шаманите в Ейджа...), пичовете от спец частите пък залагат бомби в сградите за по-бързото им превземане или унищожаване.

Изкуствен интелект. На завидно ниво. На висока трудност компютърът играе отчайващо добре. Разработчиците са предвидили възможността да махнете fog of war да наблюдавате различните ИИ-управлявани народи. Чудесен начин да разберете какво ИИ-то смята за успешна стратегия със съответната нация.

Интерфейс. Великолепен – бързи клавиши, удобно селекция (ако очертаете правоъгълник около войската си и в него попаднат няколко цивилни, *селекцията* игнорира последните!). Множество полезни pop-up екрани, уведомяващи ви за всичко –какви функции има сградата; с кой бърз клавиш се връщате в нея и какви ъпгрейди ще я подобрят...

Автоматизация. Не е нужно да строите транспортни кораби, стига да сте построили пристанище, наземните ви единици автоматично си разгръщат кораби, когато се опитват да пресекат вода.

Патфайдинг. Особено този на големите гораби е нещо, по което още е можело да се поработи, но е задоволителен.

Ъпгрейдите. Тъй като те струват ресурси, балансирането между тях и възвръщаемостта на технологиите е основна част от стратегията на играта. Достъпът до следваща ера не е лек, победата не се постига с единствен рисърч на нещо много мощно (като изключим може би ядрените ракети), всичко е комплексно взаимосвързано. След последната ера – Информационната, играчът има достъп до още 4 МНОГО скъпоструващи ъпгрейда, които обикновено решават играта, ако до момента не е решена – Защита от ядрено оръжие, Глобален просперитет, Изкуствен интелект.

Мултиплейър. Адски забавен. Игрите са бързи и динамични, след овладяване на тънкостите и изучаване на расите Rise of Nations може да предложи и достатъчно опции за тактическо надхитряне. Може да се играе и он-лайн на сървърите на Game Spy!

Заключение: Едно класно заглавие, на което трябва да се отдели време. Трудна, но увлекателна игра. Препоръчва се горещо!

седна империя, то тогава я присъединяваш цялата към териториите си – заедно с всички останали области. Но столиците на империите обикновено се завземат трудно. С войсково настъпление не става. Ще се наложи да издигнеш градове, да добиваш ресурси, да развиеш икономика на вражеска територия, да построиш пристанища и войски. Да напредваш с бързи темпове в научно-техническия прогрес, прескачайки от епоха в епоха. И едновременно с това да се грижиш за всичко на микрониво. Първата ти работа е

да пуснеш скаута или наличните си войски да изследват териториите, които те са достатъчно умни, за да правят автоматично, без да се налага да ги контролираш изкъсо. По пътя си те ще намират различни блага, които ти директно ще усвояващ – храна, дърво, желязо, злато – това са и основните ти ресурси в началото. Именно тези „бонуси" ще ти помогнат да се развиеш бързо, докато ресурсите са все още кът. Едновременно с това произвеждаш работници, които пращаш да секат дърва и да засяват ниви. Не бива да забравяш научното развитие – имаш осем епохи, през които трябва да преминеш. Навлизането в дадена епоха изисква определено количество ресурси, а на по-късен етап и акумулирано „знание", както и предварително да си напреднал в 2 от 4-те основни посоки на развитие – *военно дело, гражданско дело, икономика* и *наука*, съответстващи на епохата. Примерно за да преминеш в Барутната ера (Gunpowder age), която се явява 4-та, трябва задължително да си в предходната 3-та (Medieval age) да си „открил" 2 от 4-те характерни за периода явления – standing army, феодализъм, търговия и химия. Знанието, за което стана дума се натрупва в университетите и след 3-тата епоха е от основно значение за напредъка. Колкото повече университети и колкото повече учени в тях – толкова по-бързо се генерира знание.

Всеки напредък в някоя от основните посоки на развитие, наред с възможността да се правят открития в специализираните сгради, оказва благотворно влияние и по друг начин. Примерно напредъкът във *военното дело,* освен възможността да се ъпгрейдват различните родове войски, увеличава и лимита на населението, развитието на *цивилното дело* пък позволява строежът на повече градове, *търговският* просперитет води до по-високо данъчно облагане и т.н. В крайна сметка, изводът е, че ти контролираш всичко. ТРЯБВА да контролираш всичко. И всичко трябва да тече гладко и ЕДНОВРЕМЕННО! В това е тънкостта. Ако си овладял моретата по-бързо от противника, което е едно огромно преимущество, тъй като така владееш почти единствения път за десант, трябва непрестанно да патрулираш покрай бреговете му, защото миг невнимание те дели от това той да изгради флота, която да помете твоята. В същото това време се грижиш за сухопътните сили, за ъпгрейдите във военен, цивилен, научен и икономически сектор, разрастването, търговията на един ресурс за друг, необходимо е да постигнеш съвършен баланс между всичко. Не забравяй, че цивилното дело, науката и икономиката подхранват войната! И точно, когато си мислиш, че всичко е перфектно и от победата те дели една последна масирана атака... се чува nuclear launch detected.

Градовете ти един по един се сриват в руини. Просто си забравил един малък елемент, за който се е сетил врага, или пък не ти е достигнала ловкост, или не си в състояние да мислиш разнопосочно или... просто си си ти – некадърникът, който стои насреща ми. Още ли мислиш, че можеш да заемеш мястото ми? Има само един начин да го постигнеш, драги – избери си територия, рано или късно с тебе ще се срещнем.

- Производител: Jar Head Games
- Разпространител: ValuSoft
- Интернет: www.jarheadgames.com
- Системни изисквания: Pentium III 500, 128MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Екшън от първо лице

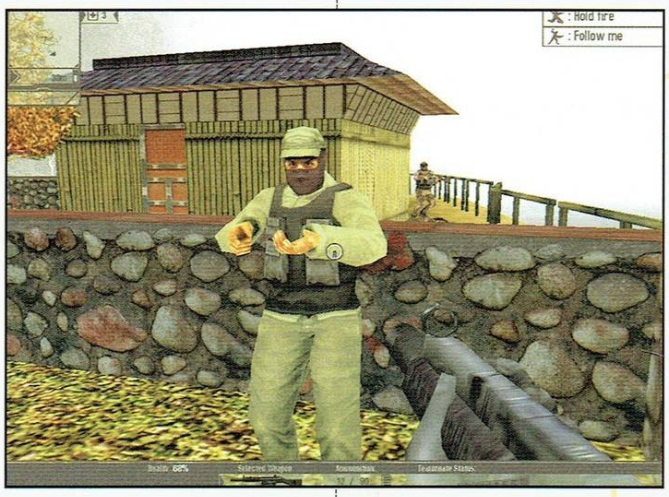
Автори: Guerrero&Master

Navy Seals
Weapons of mass Destruction

Един от претендентите за титлата "Най-малоумен шутър в историята" се сдоби с продължение. И то не какво да е, а способно да конкурира дори предшественика си. За по-кратко го нарекох Г.Ъ.С. (грозната ъглова стрелялка). Ъглова щото се стреля основно иззад разни ъгли и ъглови местенца по ъгловати макети на хора.

Невероятно, но средностатистическата нискобюджетна помия отпреди година-две е успяла да "надклекне" великите си низини и да удари дъното. Поне в моите очи. Не съм играл по-лоша игра! Енджинът е едно към едно старият, с редица нови бъгове като изхвърляне в Windows, чести забивания на PC-то, особено дразнещи запецвания по стълби и парапети и небрежните (и неизбежни) прецаквания на сейвовете след един час игра. Navy Seals прилича на мод за някой от Deer Hunter-ите, в който вместо еленчета ловуваш талибанчета, севернокорейчета и иракчанчета. Това което разделя тези етноси е езикът естествено. Талибанският се изчерпва с "Ъх", иракският с "Въх", а северно корейският с "Уй" (защо ли липсва "х"-то). Общо взето подобно на славната първа част звуковите ефекти са "най-забавната" част: "Бум бум бум щрака щрак въъъъъх". Пресъздаването им на хартия е направо удоволствие в сравнение с това да ги слушаш...

Слава богу има и добри новини - играта е задоволително кратка. Нивата са мила картинка: три обекта (като изключим теб самия и враговете) облечени с три безцветни текстури имащи за цел да те заблудят, че пред теб се намира къща заобиколена от скали. Примитивната 3D среда и мърлявите, парцаливи спрайтове превръщат първия Турок в райска градина.

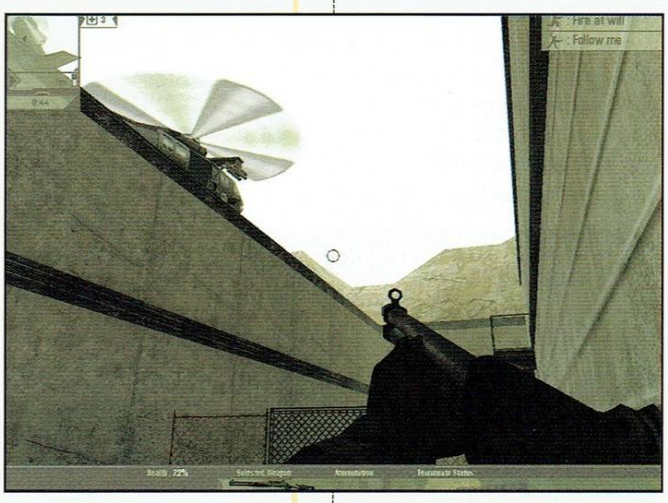


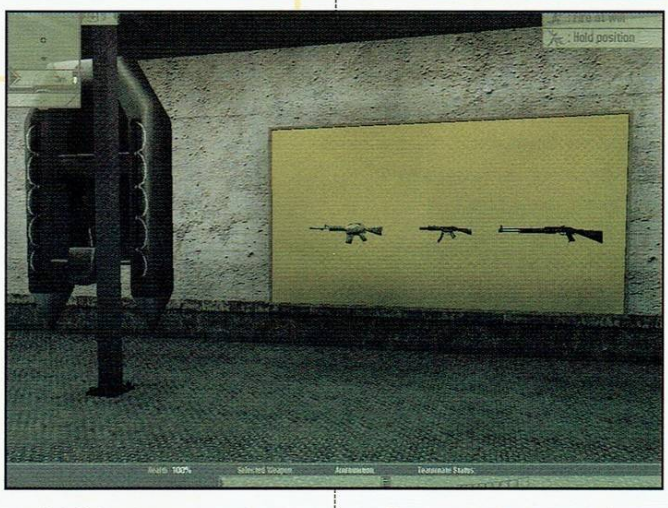
Оръжията са точно шест. Снайпер (къде без снайпер, нищо че в играта преобладават тесните коридори) с авангардна система за зуум, включваща понякога до три клавиша, шотгън с прекрасния боеприпас от 20 патрона, MP5, с което трябва да изстреляш пълнител и половина, преди да чуеш прекрасното "уй" и накрая царят на уродливостта - самият M4 с подцевен гранатомет. Другите две, второстепенни, оръжия са пистолет и нож. Новото в серията е наличието на съекипник, с който да громиш глобалния тероризъм. Въпреки смешния напън, в играта няма и наченки на кооперативност. Ботът, който те придружава обикновено не стреля, а само те следва "изотзадзе" и се прави на много важен, в което има зрънце истина, защото ако умре мисията приключва С двата бутона можеш да му задаваш четири комбинации от команди hold position-hold fire, hold position - fire at will, follow - hold fire и follow - fire at will. Постноооооо...

Има мисии, в които ти идва да виеш от скука и мъка. Дърпаш ръчка, отваряш врата, гърмиш и това е всичко. Поне да имаше вълни от врази в аркаден стил, ама не.

Ето че задъханата ми критика стигна и до финалните реплики. Искам да прозвучат като обръщение и присъда над всички меркантилни типове, които пазарът изплюва в последно време:

Дами и господа (в случая от ValuSoft докога ще ме карате да заравям лице във фъшкиите, които продавате и да се блещя с невярващ поглед в етикети с цена от 50$.





Вместо да правите игри просто направете един енджин с едитор и го раздайте на хлапетата - много скоро те ще сътворят нещо далеч надхвърлящи жалките софтуерни недоразумения, които стомашно-чревният тракт на страдащото ви от запек вдъхновение е способен да изплюе.

Не ме е яд, че съм си пропилял времето, все пак това ми е работата, жал ми е за другите, които ще се оръсят за тая помия, беснея за всеки грешен долар, който може да вземете, за всеки друг некадърник, когото фактът за вашето съществуване току виж накарал и той да си опита късмета. Защото в крайна сметка от такива като вас страдаме ние - ще се ядосваме, ядосваме, докато по някое време претръпнем и почнем - като добри прасета - да поглъщаме всичко, което ни се изсипва. Безропотно и бездушно.

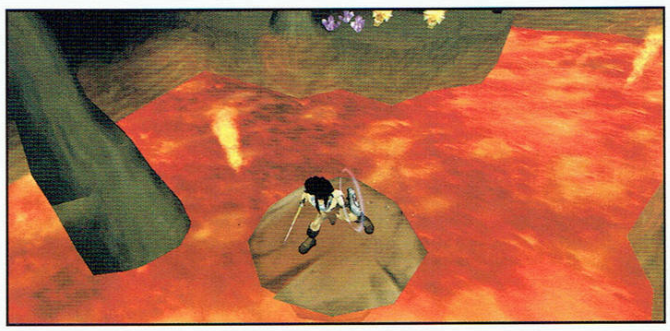
Вие просто не заслужавате живота, на който се радвате. Дано Господ все пак си знае работата. Амин!

- ОЦЕНКА: 05%
- Прилича на: Navy Seals

- Производител: Eko Software
- Разпространител: The Adventure Company
- Интернет: www.ekosoftware.com
- Системни изисквания: Pentium III 500, 128MB Ram, 16MB Video
- Жанр: Аркейд

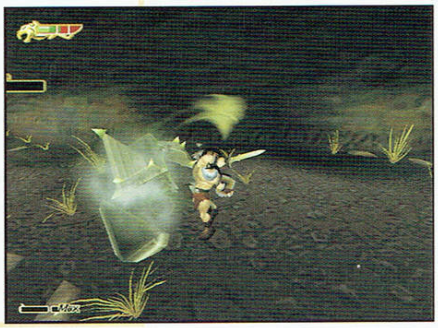
Автори: Guerrero&Master

KAAN
Barbarian's Blade



Малкият варварин не се е пръквал на монитор досега (е на телевизор е, но на кой, по дяволите, му пука изобщо). Играта представлява стандартен jump'n'run с екшън елементи, в който се налага да управляваш войнствения изтърсак, разхождайки го из доста живописни местности. Играта не е кой знае какво, но за моята скромна персона, която почти не е докосвала jump'n'run е направо събитие. KAAN попадна в некомпетентните ми ръчички по едната случайност, отначало помислих търд търсънчето за екшън заглавие, в което трябва да избиваш орди от противници, но уви оказа се, че съм (откачалка?) попаднал на стандартна скачалка (Господи! Това аз ли го написах?). За да не прерастне статията в ненужна алабалистика ето по важното за играта. И тъй и тъй днес явно мерената реч ми иде "отръки", ще продължа с римувани "заръки"...

Седнал съм сега
да опиша таз игра,
но вместо вдъхновение
ще разчитам на своето умение
простете ми за плана
едва ли той ще стане
и ще е успешен,
нищо всеки е по малко грешен.
Всеки нужда има
от свежа и игрива рима
списъл не търсете тук
всичко е напук
на сухите кроежи
графика, дизайн,брътвежи...
Искам пламъци да греят
на листа, душите да се смеят.
Нищо че е весела скачалка
KAAN е подходящ за всяка откачалка,
на търсещият забавление
и от стратегиите избавление.
И така скок-подскок
от платформа или връх висок
започва достойно приключение
но не правете грешно заключение
че варварският ще е сам
идат врагове насам
и започва битка люта и опасна
и скора Каан някого ще прасне
с меча къс, но остър като шпага,
а играча ще сумти и ще се напряга
комбото да лепне доста
точки да спечели, задача проста,
но изпълнена с финес.
Играта лекува ежедневния ни стрес.
Ударите - те са песен
геймплеят е до болка лесен,
но има много изключения
за тях в по-долните изречения.
Графиката е красива
с цветове и полигони ни залива.
А движенията плавни, мазни
боят не е занимание напразно
комботата са страхотни
сипят се удари по отразните животни.
Точки печели защото
арена те чака в края на нивото,
а там е страхотна сеч
не е за хора с бавен меч.
Печалбата е сладка
броня, кръв или друга някоя наградка.
После продължаваш със подскока
по начертаната посока
из пещери, над пропасти и лава
не трябва да докосваш червената жарава
нито да се пробваш да летиш.
С живота си ще заплатиш
и ако искаш да поплуваш
така че можеш да лудуваш,
но пази живота на героя
както си го пазиш своя.
Срещат се и скритите капани,
колове наполовина закопани
в земя мачкана от преси
огнените бръмбари са гадини
пъмъка не чакай да ти се размине
а бързо посоките натискай
спокойно за чийтове не пискай
от върколаците има избавление
и то е специалното умение
варварина меча си забива
в земята и с пламъци убива.
С метателната брадва можеш колони да рушиш
и мостове да си строиш.
Играта пълна е на моменти
с различни хитри елементи
не вдигай безпомощно ръце
а преигравай от сърце.
Тук критиката си ще сложа
че опря до кокалчето ножа
при последния скачок
ако в пропастта със "пъок"
смаян се стовариш
ще ти иде някой да удариш.
Но кахърите са бели
на фона на забавната игра
и решенията смели...
Историята клише е
и може да ви доспешее
как смелият боец
спасява кралстото от маг, венец
на сценариста бих добавил аз
със гневен и критичен глас.
За жалост нищо не спасява
играта от пълната забрава
присъща за конзолен порт
ли нещо от подобен сорт.
Плюс това е кратка зная
за ден се стига края.
Надявам се придобихте поне представа
какво играта представлява
На мен тепърва битка предстои
с редакторският змей, хладна твар
това в списанието да се появи
и да падне от сърцето тежкият товар.
Ако пък е лош късмета
няма как Дидо ще те хване за пакета...



- ОЦЕНКА: 75%
- Прилича на: ---

Део

Мислете позитивно или...

ГъВъ и Део две напред, две напре-е-д, ГъВъ и Део две напред, две следи напре-е-ед.

Та така, мили мишленца. Предвид предимно мъжкия пол на аудиторията ще ме прощавате, ама няма да Ви целувам. Но пък за сметка на това ще Ви запозная с един пич на място. С Део. Преди да го видите като Водещ на Джубокс – най-качественото родно предаване за музика из многобройните кабелни и ефирни телевизии – има огромна вероятност един изрусен до бяло индивид да Ви е донесъл голямото пеперони В пица Хът или пък да Ви е приготвил онзи особено идеен тристепенен коктейл през онази Вечер В Ел Кабана, която не помните така или иначе. Но може да сте сигурни, че е направил всяко едно от тези неща с щастливата и обезоръжаваща усмивка, с която обявяваше любимите си парчета от екрана на телевизора и която, като се замисля, май изобщо не слиза от лицето му.

Усмивка, която ме посреща и В отрупания с боклуци заден двор на Театър 199 (не питай!), където край една изстрадала маса започна този разговор.

Представи се с две думи и да минаваме към същината.

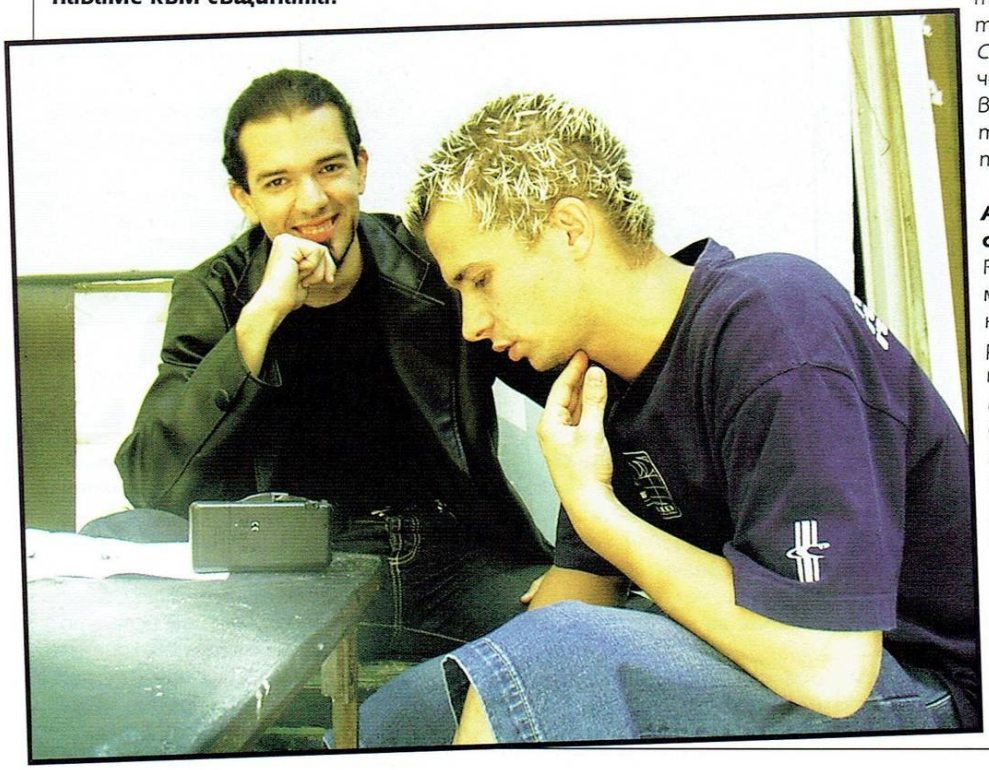
Аз съм Деян Славчев, на 27 години, зодия Везни. Почти съм завършил руска филология – един държавен изпит и дипломна работа ми трябват. Мога да работя като сервитьор, барман и водещ.

И от бара прескочи направо В студиото на едно от най-популярните и адекватни младежки предавания, а?

Ми към дванадесети клас започнах да бачкам като сервитьор В пица Хът – там съм работил четири години. После стана голяма матрица и реших, че трябва да си намеря друга работа, поне В някакъВ по-нормален ресторант, 'щото там с това бързо хранене е страшно много бачкане. Едва успявах и с ученето да се оправям. После две години бачках В един арменски ресторант, много гъзарски, и после отидох барман В Ел Кабана – заведение, където Вече късметът ме удари много сериозно. Извода е, че за да станеш Водещ от барман трябва да си на точното място и да имаш голям късмет. Значи Ел Кабана е собственост на Нико Тупарев, който е и продуцент на предаването *Вкусно*. Той имал идея да направи и музикално предаване, а В деня на кастинга аз бях на работа. Ама абсолютно на ташак Всичко беше – те ми викат: "Остави там за малко кафе-машината и ела тука да си кажеш репликите". И Росен Цанков – един от другите продуценти – ми вика: "Абе ти си ставаш перфектно, бе". И така... Аз си се Върнах на работа и след шест месеца започна предаването.

Кажи ми нещо за известните имена зад кадър на *Джубокс* – Ники Кънчев и Сашо Жеков.

Първи дойде Сашо – той беше сценарист. Спомням си как по Време на първите снимки през ноември горе В кино-центъра, един кучи студ беше, и той ми пише репликите В някакво мизерно кафе. И аз такъВ преизпълнен с респект си Викам: "Баах тоя човек, главен редактор на Егоист, ми пише няк'Ви думи, не мога да повярвам". Всичко Всъщност В това кафе започна. А аз съм супер щастлив, че съдбата ме срещна с такива хора, като него. И като Ники. Та контакта със Сашо Жеков много ме облагороди. Станах по-умен. И по-красив. В последствие пък той привика Ники Кънчев. Спомням си го много добре как дойде за първи път В офиса с една шапка-идиотка на *Star Wars: Episode I* и просто ни разби с идеите си за предаването. После човека си стана Водещ на *Стани богат*. И трябва да ти кажа, че винаги съм си мислел, че този човек ги знае отговорите на въпросите. Такъв гардероб има горе В главата, че просто не е истина.



А Тийчъра (емблематичният оператор на Джубокс) кой е?

Росен Даскалов, човекът, който най-много ми липсва В новото предаване, което правим. За съжаление не работим Вече с него, защото сега той е отговорен оператор на *Стани богат*. Той е този който ми предаде някакво невероятно чувство за хумор. Освен това свири на барабани В *Нова генерация*, обиколил е света и може да те извади от най-шибаната ситуация с една дума само.

Я разкажи за това ново предаване. Чух, че щяло да бъде нещо като *Игри на съдбата* или както там се казваше онова чудо с незадоволените младежи, които си търсеха половин-

workshop.headoff.com

ки.

Новото предаване се казва *Джубокс: Любовни квартири*. С абсолютно нови заставки, с жестока музика на Иво Рачев. Водим го с една нова дама, която се казва Ана-Мария – една супер откачена психоложка, която само стои и говори за секс през цялото време. И хващаме едно момче, което трябва да си избере измежду три момичета – или респективно момиче, което си избира едно от три момчета. И ако е момче значи обикаляме същите на три момичета. Тях ги няма – ние ги напъждаме в самото начало. Взимаме им ключовете, влизаме с Ана-Мария и момчето и започваме да ровим и да разглеждаме апартамента: гледаме каква музика слуша, какво чете, какви дрехи има, как й е нагласена стаята и момчето си прави някакви изводи за нея. Ана Мария пък на базата на това което вижда съставя някакъв психо-портрет. И това цялото нещо преминава през призмата на абсурда и невероятните глупости, които правя аз. Надявам се на хората да им е интересно и да има участници.

А музиката къде остава?

Няма да има музика. Но пък аз ноември ще издам някакъв албум.

Вух! Пак ли ще са колаборации някакви, като с Д_2 или?

Ами няма да е зле, 'щото аз да пея не мога. Само речитативи мога да редя. Стилът ще наподобява Фън Лавин Криминалс. Нареждам си нещо и по някое време припявам някаква мелодийка.

Обикновено карам хората да се опишат с три думи, но теб като елитен музикален водещ, ще те изтормозя повече – опиши се със заглавията на три песни?

Enjoy The Silence на Депеш Моуд, *With Or Without You* на Ю Ту и на Д_2 *Аз и ти*.

С какъв коктейл би ме почерпил и с коя песен би ме поздравил?

Ами песента със сигурност ще е някоя от тези трите. *With Or Without You* за мен е може би най-хубавата песен правена въобще. Значи ще те поздравя с него въпреки, че си мъж.

Е, то не пречи, аз ще се пообръсна...

Бе няма лошо да се вземем, ама жена ми ще ти издере очите. Иначе за коктейлчето – първо ще купя зелени лимони, вече ги продават в България. Ще накълцам пет-шест резенчета във висока чаша, после ще я напълня до горе с лед. В един шейкър ще разбия пак с лед ром Бакарди с кафява захар и вътре ще намачкам мента или джоджен. После ще махна леда от чашката – той е бил там, само за да я охлади– и ще изсипя вътре сместа от шейкъра. Значи към това нещо – бакардито със захарта и лимоните, с този джоджен, който придава невероятен аромат – ще добавя сода. И това се казва Мохито. В Куба, в жегите това се пие нон-стоп и просто ти гарантирам, че ще се разбиеш.

Възползвал ли си се от статуса си на звезда за користни цели. Работи ли наистина формулата слава=секс? Аз обещавам да не го показвам това интервю на приятелката ти...

Работи. Абсолютно. Ама с жена ми много си се обичаме. С нея две години преминахме през много ъпс енд даунс. Тя много болка ми причини в началото, после и аз нея съм я наранявал. И така си се избалансирахме. Много си я обичам.

А одобрява ли това, което правиш.

Да. Тя е най-големият и подтискащият ми критик. За всичко, което правя тя първо ме гази и чак след това казва: "Абе може би има и нещо готино в това".

Има ли нещо, за което би искал да се разкаеш?

Не.

Нищичко?

Е, на 15 септември, когато сестра ми за първи път отиде в друго училище и бях обещал да отида да я изпратя, а аз не отидох. Това беше гадно.

А с какво би искал да се похвалиш тогава? Кое е нещото, с което се гордееш най-много?

Гордея се с хората, с които работя. Горд съм, че мога да контактувам с хора като Ники Кънчев, като Сашо Жеков. Гордея се и със семейството си – с майка ми и сестра ми, които са много готини и с баща ми – да е жив и здрав. И с бабите ми. Просто средата, в която съм ме кара да се

чувствам много щастлив и много горд.

Ако ти остава един час живот как би го оползотворил?
Ще се наспя.

А коя песен би искал да свирят на погребението ти след като се наспинкаш, в такъв случай?
Може би *Ordinary World* на Дюран Дюран. Жестока песен за погребение – хем има позитивизъм, хем носталгия.

Ако ти паднат от някъде един милион долара на аванта какво би направил с тях?
С всичките ми приятели ще се напием. Просто един месец всичките ми приятели и роднини ще сме на черешата. Ще си оставя сто хиляди, които ще пробвам да вложа в някакъв бизнес, за да може по някое време пак да си изкарам милиона и така ще си се въртя.

Дежурният въпрос за списанието ни: Играеш ли на компютърни игри?
Serious Sam: The Second Encounter.

Това ти е любимата игра или просто това цъкаш в момента?
Просто това е единствената игра, която играя.

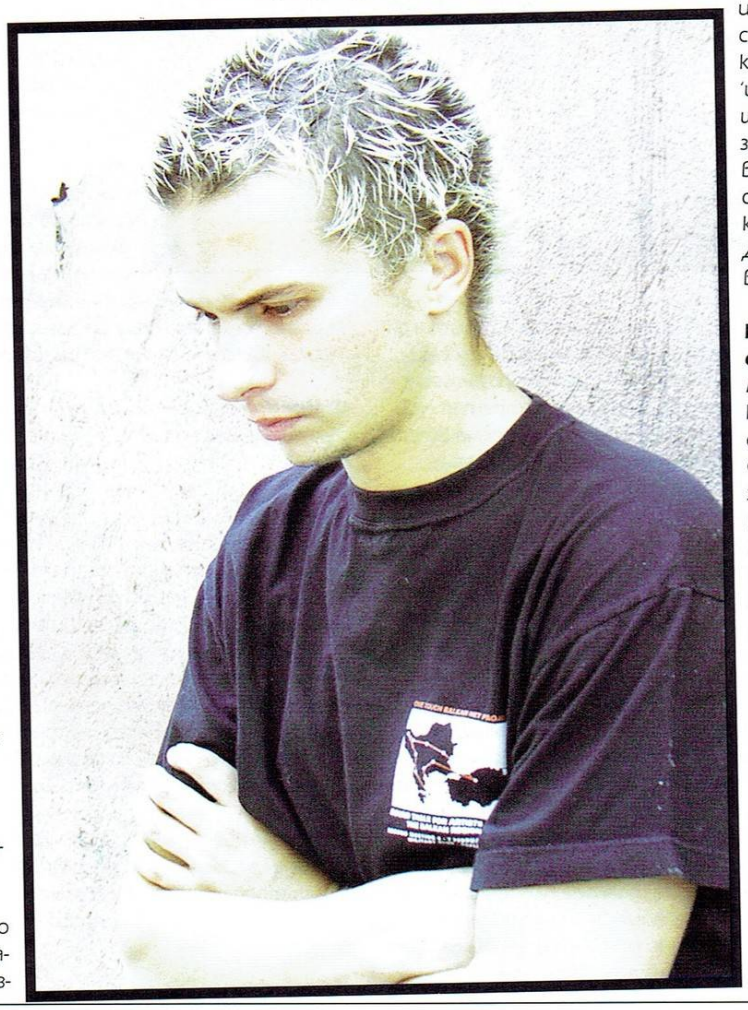
А какво е отношението ти към дигиталните забавления по принцип, изключая явната ти любов към хърватски супермени?
Приятелката ми много играе на стратегии – Heroes III и IV са й любимите. И на Pharaoh. Стратегиите според мен са много готини, въпреки че не ги играя. Докато тези игри дето аз си ги играя, тия брутални-те, са малко глупавички. Макар че на мен ми действат добре. Разпускам. Там си изливам агресията докато ги трепя тия гадове.

За любимите си песни ми каза. Любима книга и любим филм?
Абе то стана вече много тривиално това за книгата. Обаче аз си я прочетох още докато бях в първи-втори клас. *Билбо Бегинс или до там и обратно.* Майка ми ми го заби в ръцете тогава. И после първото издание на *Властелинът на пръстените* като се появи навремето и го научих наизуст. После като излезе филма и си казах "Ебати, това сега ще преобърне цялата работа!". Нали знаеш като си харесаш някоя песен, само ти, първи си си я открил и после като я харесат всички и ти се отдръпваш леко от нея. Така е и с книгата, ама аз си я чета много и много й се радвам. Филми – *Междузвездни Войни* и *Индиана Джоунс*. Това си бяха филмите на нашето поколение. За сегашното сигурно ще са *Матриците*, знам ли.

А *Властелинът* харесва ли ти като филм?
Малко по-различна му е атмосферата. В книгата има много как седят и си готвят и си ядат – създава ти се някакъв уют докато я четеш. Иначе ми харесва.

Как изглежда бъдещето през очите на един млад човек, който е преуспял – поне за родните стандарти. Приемаме, че си идол на младите и те биха се вслушали в думите ти дори повече, отколкото в тези на родителите си. Какво би ги посъветвал? Можеш ли да им дадеш мъничко надежда?
Определено. Да гледат Иван и Андрей и да се успокоят. Ако се бачка много има реални шансове за успех. А според мен лъчът надежда идва от това, че каквото и да правят трябва да се чувстват като Том Сойер, който боядисва оградата – трябва да им е готино. Аз докато си сервирах и докато бях барман си бях супер щастлив, страшно си ги обичам тия професии и даже сега отвреме-навреме заставам зад някой бар и си работя. И се чувствам перфектно. Просто нещата, които правят, трябва да ги карат да се чувстват щастливи. А не някой да работи като сервитьор и да си мислят как сега ще стане президент. Може и да звучи тъпо, но според мен в момента, в който се отпуснеш и започваш да се катериш нагоре.

Ти хубаво си се изкатерил, но сам каза, че нещата при теб са били в голяма степен базирани на късмет...
Е да, тя моята ситуация е много изкривена, всичко стана супер случайно. Така че може моята гледна точка въобще да не е правилна. Но пък човек излъчва нещо като е щастлив, това някак си влияе върху околните и започва да те движи. Слави беше прочел във Вестник Култура, че съм хедонистичен изолационист. Което аз не знам какво значи, но майка ми ми го обясни: това е почти шизофреник, който живее за удоволствието и се изолира в свой собствен свят. Така издържаш на всякакви нападки и глупости, 'щото ти в главата си си щастлив. Трябва да живееш заради кефа. Да си направиш в главата собствен свят и да се обградиш с такива приятели като теб. *Да си намериш средата.* Това е моята гледна точка.



В този брой ще имаме есе на тема *За и против еманципацията*. Ти какво мислиш по въпроса?
Според мен нещата при мъжете и жените са абсолютно равни и всичко е изкривено от обществото и от това, че мъжете просто са по-силни физически. Жените са изключително нужни на нас мъжете, както и ние на тях. За мен това не е някакъв проблем жена да ти е шеф, примерно. Нормално е.

Кажи сега коя ще бъде репликата, която ще положи финала на това интервю.
Мислете позитивно или си ебете майката!

Snake

workshop.headoff.com

Матрицата: Презареждане [Matrix: Reloaded]

Участниците: Киану Рийвс, Кари Ан Мос, Хюго Уийвинг, Лоурънс Фишбърн, Моника Белучи, Джейда Пинкет-Смит
Режисьори: Анди и Лари Уашовски
Сценаристи: Анди и Лари Уашовски
Оператор: Бил Поуп (*Злите мъртви 3: Армия на мрака, Матрицата, Шеметна сделка*)
Официален сайт: http://www.whatisthematrix.com/

Историята: Вече всички знаят какво е Матрицата, така че основният въпрос, който би трябвало да се върти из главата ти е къде точно е трънката в новите серии при положение, че всички видяхма как Нио всъщност е Избрания и може да претрепва по десет агенти само с едно изпъждяване. Не може да се отрече умението на братя Уашовски при заобикалянето на този несъмнен сюжетен проблем с помощта на няколко идейни сценрни завоя и неприлично висок бюджет за визуални ефекти. Иначе, както би трябвало да знаеш, ако си гледал Аниматриците, войната започва със страшна сила, машините копаят настървено към Зайон, бунтовническата флота се събира за една последна, отчаяна битка, а Нио започва да сънува едни много неприятни пророчески сънища за смъртта на възлюбената му Тринити.

Похвалите: За никой, който ме познава, не е тайна, че не съм особен фен на първата *Матрица*, която просто експлоатираше една добра идея и малко преписани от мангата визуални идеи. Всичките ми теории, че Уашовски практически нямат какво да си измучат от пръстите и втората и третата серия ще бъдат просто малко по-скъпи вариации на тема булет тайм плахо се изпариха още по време на откриващия кадър докато Трините падаше сред пороя от стъкла и куршуми. Личното ми мнение е, че Анакин и компания трябва да си натикат лазерните мечове в задниците и да ги включат синхронно, а сауроновите орки могат уважително да подгънат коляно поне докато Кралят не вземе да се завърне. Толкова съвършен във визуално отношение филм, толкова красив баланс между комерсиални решения и независими идеи се прави изключително, ама изключително рядко.

Докато, поне за мен, прехваленият първи филм оставяше усещането за нещо скалъпено набързо, което се е получило добре по някаква случайност *Презареждане* е напълно зрял проект, рожба на четиригодишен кортовски труд. Човек остава с усещането, че всеки кадър е обмислян с часове преди да попадне на лентата, употребата на всеки филтър, обектив, всеки ъгъл на камерата, всеки поглед и изражение, всяка реплика. Втората матрица представлява толкова плътна маса от често разнородни внушения, че на моменти хаосът от емоции, запечатан на лентата е трудно поносим – от високоадреналиновите екшън моменти, през дълбоката, почти подпрагова перверзия на предвоенното трайбъл парти и практически всеки кадър, в който се появява Моника Белучи, чак до тихите, лирични и болезнено философски моменти, намерили апотеоза си в мониторната обител на Архитекта.

На всичкото отгоре Уашовски са показали един добре гледан среден пръст на комерсиалното правило, подвело дори и Джаксън, че филмите днес трябва да гонят рейтинг PG-13. Е, *Презареждането* е неподходящо за лица под 18 години. Когато сценарият изисква насилие - на екрана има насилие, когато изисква ебане - има ебане.

Сценарий? Достатъчно добър, може би дори по-добър от първия. Идеята е доразвита по блестящ начин. Докато първия филм просто разтягаше до безобразие идеята, че това край нас не е истинския свят, втората серия й придава обем, плътност и смисъл. *Презареждането* не страда от проклятието на по-тъпия сикуъл. Дори не се е докоснало до него. Това не е сикуъл просто. Това е ъпгрейд.

Незабравим момент? При всичките гениално хореографирани баталии кадърът, който се вряза най-дълбоко в съзнанието ми си остават струйките кръв, стичащи се по монитора край зелените матрични водопади от символи.

Критиките: Докато първата *Матрица* се появи сякаш от нищото и изненада дори и собствените си продуценти със светкавичното си придобиване на култов статус и с категоричната си боксофисна победа над фиаското *Епизод I*, втората трябва да понесе бремето на същия този култов статус и на четиригодишното трепетно очакване, на твърдото убеждение на милиони зрители, че *Презареждане* ***трябва*** да е шедьовър. Ръката, която да изключи накачените по тялото им кабели и да ги уелкъмне ту дъ риъл уърлд. Пък тя се оказа просто филм. Наистина филм, по-добър в много отношения от всичко, което се върти по-кината към днешна дата, но въпреки това просто филм. Welcome to the real world, dude.

Факти: Актрисата Глория Фостър (Оракула) умира преди края на снимките на Презареждане. Нито една от предвидените сцени с нейно участие в третата Матрица не е заснета.

За преследването с коли е построена специална магистрала с дължина от 2 мили на територията на американска военна база. Цената на съоръжението е 2.4 милиона долара. Нищо пари при положение, че само бойната сцена на Нио със стотината Смитчета струва 40 милиона.

Няколко компании за визуални ефекти банкрутирали, докато работели по *Презареждане* и *Революции* и това забавило значително проектите. Общият снимачен период на втората и третата *Матрица* е четири години.

Контузиите на главните герои от филма са, както следва: Кари Ан Мос си чупи крака, Лоурънс Фишбърн – ръката, а Хюго Уийвинг размества вратен прешлен.

Дженерал Мотърс дарили 300 коли, които да бъдат използвани в продукцията. И 300-те били надлежно потрошени.

В самия край на доста дългите финални надписи можеш да видиш трейлър на *Матрицата: Революции*, който ще се появи към края на годината, противно на всякакви пазарни правила.

Оценка: 9/10

X-Мен 2
[X-2]

По-скъп, по-ефектен, по-разточителен и по-дълъг кино-разказ за приключенията на култовите комиксови мутанти. Проклятието на сикуъла, разбира се, не е подминало и иначе доста интелигентния режисьор Брайън Сингър и новият филм страда от остра липса на оригиналност, което не би трябвало да попречи особено на феновете на хората Екс и комиксовите адаптации по принцип да надават доволни крясъци при поредния визуален ефект/бойна сцена/забавна реплика, давейки се с пуканките си, ако са забравили да прегльтнат преди това. За не толкова фанатизираните зрители обаче не е за пренебрегване факта, че там където X1 изненадваше X2 отегчава с предвидимостта си. Очарователната игра от първата серия това сега Мистик ли е или не тук не може да те излъже нито веднъж. Иън Маккелън, който си остава най-кадърния актьор в каста, се появява по-сериозно на екран чак след около час и има не повече от петнадесетина минути екранно време. Свежите пререкания между Улверин и Сайклоп липсват. Другият проблем е, че има прекалено много герои. Ама прекалено. Което прави задълбаването в образите почти невъзможно и оставя усещане за повърхностност. На всеки му е дадено правото да си демонстрира по веднъж, максимум по два пъти, мутантските дарби и с това участието му се изчерпва. Но аман от негативизъм. Пък и измъкването на Магнито от затвора предизвика заслужените ми аплодисменти. Ролята на Гандалф определено е обучила стария Йън как да демонстрира магическа мощ.

Оценка: 7,5/10

Ядрото
[The Core]

Грешка в свръхсекретен правителствен експеримент, имащ за цел контролирано създаване на земетресения, довежда изстрадалата ни синя планета на ръба на поредния кинематографичен апокалипсис. Земното ядро спира да се върти и очакваната серия от природни катаклизми ще доведе до пълното унищожение на човешката цивилизация в рамките на няколко месеца. В експериментален земекопателен апарат екип от елитни учени трябва да се спусне до центъра на земята, и да се опита да предотврати катастрофата с помощта на няколко ядрени бомби и много късмет. Точно така – на авторите на филма много им се е искало да направят нещо като *Армагедон*, но бюджетът е бил толкова мизерен, че единственият начин да осъществят апокалиптичния си проект е бил да завъртят неориентирано камерата в някоя дупка, да сложат малко жълта боя за магмата и да проверят дали талантливите и вечно поддържащи актьори Станли Тучи, Хилъри Суонк, Чеки Карио и Делрой Линдо ще се навият да им играят без пари, ако им предложат главни роли. Имаме си и кристалните екстериори на астероида, които тук – логично – са пещери в земните недра, и ронене на сълзи пред обречените саможертвеници в другия край на мониторите (е, тук ги рони Еърън Екхарт, а на Лив Тайлър, но и той има женствен вид, милият) и напрежението в командната зала. Дори и един деструктивен визуален ефект, в който колизеума се разпада на пиксели и който изглежда като да си го правил ти. Чакай на видео.

Оценка: 6/10

Как да разкараш гаджето си за десет дни
[How To Loose A Guy In Ten Days]

Когато неочаквано се натъкнеш на ужасно остроумна романтична комедия, която може да те залепи на седалката от смях и дразни с лигавщини за не повече от десетина минути от двата си екранни часа няма как да не се просълзиш от умиление. Блестящата Кейт Хъдзън и изненадващо адекватния Матю Макконъхи си въртят мръсни номера в името на два паралелно сключени баса. Тя се опитва да го накара да се отврати от нея, като му виси по врата, излага го пред приятелите му и предекорира дома му в розови тонове, а той я търпи, стиснал зъби и се държи мило, защото се е зарекъл че може да накара всяка жена да се влюби в него за по-малко от седмица. Ти се хилиш като хиена, а гаджето ти гледа гузно, разпознало някои от обичайните си глупости в ставащото на екрана. Идилия.

Оценка: 7,5/10

Психаротерапия
[Anger Management]

Дори самата идея да поделиш двете главни роли в един филм между колоса на седмото изкуство Джак Никълсън и недоклатения олигофрен Адам Сандлър стоварва тежък удар върху снобския ми вкус и е нещо като еквивалента на дванадесет годишен Чивас, поднесен с шопска салатка с повечко лучец. Закономерно *Психаротерапия* е едно огромно противоречие, в което смазващият талант на Джак се сблъсква с тоталната неспособност на Адам да прави каквото и да е друго освен да се пули като празнещ се лос. Ти от своя страна трябва да се чувстваш задължен да гледаш филмите на Никълсън, така че каквото и да ти кажа в това ревю, очаквам утре да те видя в киното с пакетче пуканки и очакването за една прилична комедия. Която, между нас казано, при някой по-добър партньор за Джак можеше да влезе в кино аналите като романтичния еквивалент на *Играта*.

Оценка: 7/10

workshop.headoff.com

Път към отмъщение
[Road To Perdition]

Блестящо заснет и изигран филм, който за огромно прискърбие на всички ценители на мафиотските драми е безпощадно удавен в сценарните си клишета и определение като "учебникарски пример за оскарова режисура и оскарови изпълнения" му подхожда много повече от "новия Кръстник". Но пък е добре да го гледаш от обща култура.

[VHS]

Отнесени от бурята
[Swept Away]

Може би вече си чул, че този филм е потресаващо тъп и единственото потенциално основание за съществуването му са няколкото изключително качествени свирки, които Мадона е извъртяла на Гай Ричи, за да може последният да се навие да заснеме романтична комедия и да ѝ повери главната роля в нея. Сигурно и него е добре да го гледаш от обща култура, за да разбереш как доскоро непоклатимо култовия британец е *гепил две димящи* дула в момента, в който е попаднал в *легло с Мадона*.

[VHS/DVD]

Джон Кю
[John Q]

Джон Кю държи в напрежение от изумително добре заснетата катастрофа в началото си чак до – признавам – леко пооплескания финал. По средата един отчаян баща взима заложници в една болница, след като установява, че здравната му осигуровка не покрива безумно скъпата сърдечна трансплантация, от която спешно се нуждае неврътният му син. Дензъл Уошингтън определено заслужаваше едно академично потупване за тази си роля, а Джеймс Уудс, Рей Лиота, Робърт Дювал и Ан Хечи поддържат блестящо.

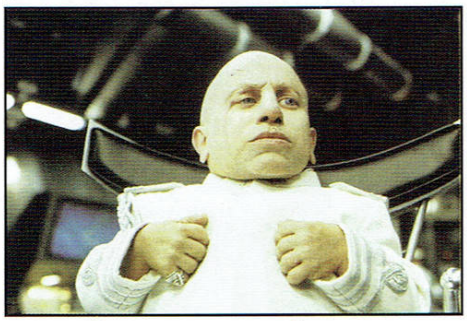
[VHS/DVD]

Каубои и идиоти
[Cowboys and Idiots]

Заглавието говори повече от всяка рецензия. С необходимото уточнение, че процентното съотношение на каубоите и идиотите в продукцията определено е в полза на вторите.

[VHS]

Остин Пауърс в Златен член
[Austin Powers in Goldmember]



Остин Пауърс-поредицата си разчита на една съвсем конкретна таргет-аудитория, която много се радва на просташките и предимно сексуални шегички на Майк Майърс. До момента си имал два филма, за да разбереш дали спадаш към нея. Аз лично се забавлявах.

[VHS/DVD]

Секс гуру
[Guru]

Не знам дали знаеш, но Хедър Греъм не си е говорила с родителите си от две години, защото мама и тате са силно разстроени, защото любимата им щерка прекарва повечето си екранно време из разни филми с разтворени крака. Този тук (отново) е неподходящ за деца под 18 години. Защо ли?

[VHS/DVD]

Мъже с токчета
[Sorority Boys]

Трима младежи си бръснат краката, слагат си перуки и се обличат като жени, защото няма къде да спят и искат да се докопат до стаи в дамското общежитие на колежа си. Междувременно *Американски пай* започва да ти се струва остроумен и елегантен като пиеса на Оскар Уайлд.

[VHS/DVD]

Кино-загадката:

Правилният отговор на загадката от миналия брой е:

Даниъл Дей Луис е номиниран три пъти за наградата Оскар:

1. 2003 за главна роля за *Бандите на Ню Йорк*
2. 1994 за главна роля за *В Името на Отца*
3. 1990 за главна роля за *My Left Foot*, за която и печели наградата

Победителите са:

Jeko Stefanov (starfish_bg@abv.bg) печели ръчен часовник от ***Signs***

Алеко Пальов (johny_blaze@abv.bg) печели холограмен календар от ***Treasure Planet***

(arokh@mail.bg) печели подложки за бира от ***Reign Of Fire***

Новата ни загадка е само индиректно инспирирано от актуалния хит на **Sunny Films** *Как да разкараш гаджето си за десет дни*, просто защото смятам да ти предложа нещо малко по интересно от ровенето из архивите на imdb в търсене на верен отговор. Този път верен отговор просто няма. Искам да ми кажеш:

Как според теб трябва да бъде разкарано по най-елегантен начин едно гадже?

Трите най-оригинални и забавни предложения ще бъдат наградени с филмови сувенири от **Sunny**, as usual. Пиши на snake@netbg.com.

Музика
Нови албуми

Marylin Manson
The Golden Age Of Grotesque

През 1989 година кутловата рап група **Ту Лайв Крю** предизвиква зверски скандал в САЩ с неприличните си текстове. И продажбите им се задвижват толкова стремглаво нагоре, че господата с дебелите портфейли от Уорнър си задават закономерния въпрос дали могат да създадат и друга скандална група, която да пее и да прави по концертите си още по-големи простотии. Само че този път беличка и по възможност не-рап ориентирана. Е, намират си я в лицето на Браян Уорнър (по-известен с артистичния си псевдоним Мерилин Мансън) и сътрудниците му. Рецептата се оказва ужасно проста: разбъркват се равни части хилаво безполово изчадие и сериен убиец, сместта се разбърква добре, прибавят се малко **Кис**, **Алис Куупър** и **Трент Резнър** на вкус и всичко това се поднася гарнирано с Нео-Сатанизъм и чудовищна маркетингова кампания. Резултатът може да бъде чут на този диск и видян по повечето музикални телевизии. В общи линии модерният антихрист Мерилин има две лица – едното е безобразно раздутият му хитово-гротесков медиен образ, а второто – това на един доста кадърен музикант и композитор. И колкото и да се дразня от медийната карикатура няма как да не одървя палци в полза на *The Golden Age Of Grotesque*, който е един прекрасен и доста интелигентен рок албум с индъстриъл привкус. И да ти го препоръчам с чисто сърце.

Исихия
Орисия

Вдъхновена от звученето на **Исихия** Нешка Робева решава да постави нов спектакъл, ретроспекция на цялата българска история, в който уникалната музика на сънародниците ни да се преплете с внушенията на танца. Наистина е трудно да се опише с думи, това което се чува в *Орисия*. В този албум има нещо, което докосва директно балканския ни манталитет, историческото ни съзнание. Какво свирят **Исихия** ли? Малко ми е трудно да ти обясня. Думата етно-рок ми се струва твърде ограничаваща. *Орисия* определено не е музиката. Абе хубаво е. Тъжно и оптимистично. Българско...

To/Die/For
Jaded

Предполагам, че творенето на готик-метъл е нещо крайно престижно във Финландия, защото повечето групи от там имат навика да свирят именно това. **To/Die/For** са едни от най-известните представители на тамошната сцена и правят приятен хеви готик (този път дори по-хеви от обикновено). Само едно нещо не ми дава мира – защо най-качествените песни на тази група, превърнали се във всепризнати хитове са все кавъри – *In The Heat Of The Night* от дебюта им, *(I Just) Died In Your Arms* от настоящия... Дали няма да е по-добре, ако младежите не спрат с опитите си да композират и не се превърнат изцяло в кавър-група?

Helloween
Rabbits Don't Come Easy

Широко рекламираното завръщане на **Хелоуийн** към Веселяшкия стил от зората на музикалната им кариера и рязкото разграничаване от мрачните внушения на предишния им албум *The Dark Ride* е родило нещо, което ако подходиш с малко повечко негативизъм, спокойно би могъл да наречеш най-слабия диск в кариерата им. Немските хеви-тиквари са достигнали до момента на творческа безпомощност, в която започват да плагиатстват от самите себе си. Песните са безлични, музиката е еднообразна, пичовете са изневерили дори на традицията да записват по една разбиваща женски сърца и класации балада за всеки свой нов албум и лиричното отклонение тук – *Don't Stop Being Crazy* е достойно за хит на Стоян Михалев. Като единствена малко по-свежа песен се отличава ироничната вариация на тема "що ме заряза, ма кучко" *Do You Feel Good*. Толкова.

Simply Red
Home

Нещо не съм особено в час с музикалната кариера на **Симпли Ред**, но това, което чух от диска ме остави с впечатлението, че рижият пич от обложката се е отнесъл някъде отвъд всякакви мини и музикални течения. Защото *Home* спокойно би могъл да бъде записан и през 70-те, и през 80-те, и през 90-те и пак би бил точно толкова хитов, мазен и – противно на всяка логика – доста приятен за ухото.

Snake

workshop.headoff.com

За и против еманципацията

Ще я познаеш лесно. Погледът ѝ ще премине през теб все едно си от стъкло, ще те прежеве разсеяно като буца краве масло, без дори да те забележи. Или ще се плъзне покрай теб, заобикаляйки умишлено и ловко пространството, което фигурата ти заема, ще те подмине като пробита туба, оставяйки пътьом още една дупка, ако си по-чувствителна натура. А може и да се спре на лицето ти с интереса, с който разглежда вратните пържоли в магазина; да те претегли, да измери душата ти в грамове – тя не допуска, че можеш да тежиш повече, в очите ѝ ти си поредната шовинистична мъжка свиня; ще протегне пръстите на мисълта си опитвайки се да прецени тестото, от което си замесен. Или ще опипа внимателно и бавно цялото ти тяло, ще се спре тенденциозно на чатала, на задника, ще ти вземе мярката без да се притеснява или изчервява. Очите ѝ може да са всякакви – зелени, сини, кафяви или пъстри, да приламват в похотливи пламъчета или да смразяват със скалпелно безстрастие, да мамят или отблъскват, но в дъното, дълбоко под пластовете, е стаена искрата на хищника. За нея ти си просто плячка, поредната жертва – безименна отметка, нищо повече от пенис, с който да си послужи за известно време. Със месо, с който да се повъргаля и да засити глада си.

Няма начин да я пропуснеш. Аурата ѝ ще те спъне. Тя е самоуверена мръсница. Оплела е житейското си верую около манията да излъчва гранитно самочувствие по всяко време. Всичко в нея е добре отработено, брилянтно смазана машина от нагон и хладен разум, служещи на болно свръхего! Ще я забележиш в дискотеката, в бара, на купона, сред стълпотворението на улицата; сдържаният бриз от високомерие, едва-едва надиплящ иначе спокойната повърхност на контролираното ѝ излъчване ще я издаде. Тя не обича обществения транспорт, мрази навлизането в личното ѝ пространство и ситуации подвластни на случайността, няма да те помоли да продупчиш билета ѝ, защото фактът, че си там те прави безинтересен и защото в опит да се дистанцира и извиси над обикновената тълпа, макар и символично, ползва карта за градски транспорт.

Ще те нарани. Тя не се терзае за чувствата ти, не желае да получи от теб нищо повече от това, от което има нужда. Инициативите ти само я дразнят, освен в случаите, когато се покриват с целите ѝ. Тя е тази, която ще отиде с теб на парти и ще те забрави в мига, в който в полезрението ѝ навлезе мъжки хищник. Агонизира в отчаян, мазохистичен стремеж към силните мъже и едновременно с това ги приема като лична обида. Желанието ѝ към тях е поругано от по-велик инстинкт на съвремието – инстинкта да власти. Колодата мъже в живота ѝ бележат поредица от тъжни победи, в която всеки от тях е само поредната по-високо вдигната, преодоляна летва. Наистина ще пострадаш, ще те сдъвче и ще те изплюе деформиран. Почти незлобливо ще разкъсва нервите ти, ще си играе с теб като ленива котка, ще те мачка и прекършва, ще впива зъби в раздърпаната ти душа, а капещата кръв ще наторява раздутото ѝ его. И докато се забавлява с теб, докато те консумира, дори няма да забелязва болката ти, защото нищо извън самата нея, не я интересува чак толкова, че да му отдава значение.

Тя, еманципираната кучка. Женската шовинистична свиня.

Основи на еманципацията

Еманципацията отдавна е деволюирала от простичкия стремеж към равноправие, като например правото на жените да гласуват, израждайки се с времето в чист реваншизъм. Ако попиташ една еманципантка за какво толкова отмъщава на мъжкия пол, тя едва ли ще ти припомни времената, когато мъжете са ухажвали дамите на въжделенията си като просто са ги влачели по земята за косите, *но си го мисли.* Еманципантките са жени, които не се чувстват съвсем удобно в кожата на *нежния* пол. Те искат да са мъже. Всички лесбийки са еманципантки. В бунта на еманципантките срещу системата, утвърдила водещата роля на мъжете, има нещо извратено. Дълбоко в корените на днешната криворазбрана еманципация лежат или комплекси, или кофти детство. Еманципантките се чувстват онеправдани заради факта, че живеят в мъжки свят и се опитват да се противопоставят на естеството на нещата по мъжкия начин – чрез директен сблъсък и конфронтация. Загърбили са най-силното си оръжие – женствеността. Забравили са постулата, че зад всеки велик мъж стои жена, изведен от безспорно велик мъж, впрочем. Забравили са да бъдат жени и типичните женски средства за постигане на целите, пропуснали са да опознаят елементарната мъжка природа, адски податлива на манипулация от нежен тип.

Дявол да го вземе – най-вече са забравили, че всички възможности, които днес имат са им милостиво отпуснати от нас – мъжете.

Основи на мъжката доминантност

Тук ще съм кратък. То си е много ясно – естествено, че ще говорим за секс. Няма какво да го усукваме, в крайна сметка всичко рано или късно опира до него – най-силният, най-въздействащият нагон. А там открай време доминантен е мъжът. Не искам да свеждам нещата до простата биомеханика на проникването, но нека е ясно – мъжът е този, който чука жената. Дори само фактът, че за него сексът е далеч повече физически акт, за разлика от по-духовния начин, по който жените го изживяват е достатъчен.

Митът за равенството на половете

Няма начин да изправиш нещо, което е криво по природа – като жените. За какво равноправие говорим? Не може да съществува знак за равенство между неща, които са диалектически различни. Хомосапиенсът е двуполов като вид и двете му разновидности са *създадени,* за да бъдат различни. Антагонистични в известна степен дори. Мъжът е грубата мощ – узурпаторът, жената – необятната територия, изтъкана от силата на духа и нежността, в която всеки узурпатор може да се изгуби и претопи. Така е, така и трябва да си остане.

Условностите на еманципацията

Еманципацията е най-елегантният модел на лицемерието, за който се сещам. Тя упорито се мъчи да достигне до статуквото, при което и вълкът да е сит и агнето цяло. Цинизмът в случая е, че от една страна еманципантките хем искат да са равноправни, хем да се ползват от пълните привилегии на пола си. Или, както наскоро един приятел сподели последните си среднощни преживявания "Начи тя мое да ми се дръвчи насреща като мъж и да ми скача, а аз не моа да и отпера един по сурата, а? Ай сиктир бе"

Да де, и аз това казвам...

Розови сънища

Всяка еманципантка вижда себе си едва ли не като съвременна Жана д'Арк. Вижда се как командва и постига успехи. Пропускайки да отбележи обаче, че зад въпросната е стояла цяла армия от мъже, а още по-малко края на житейския ѝ път.

Еманципантката не обича мъжете – домашни любимци, но ги използва, при липса на друго. Заспива и женската ѝ природа я кара да сънува мъжа, който ще успее да я завладее и подчини. Събужда се и мрази себе си, защото това всъщност е най-страшният ѝ кошмар. А един ден се събужда и установява, че е сама.

И реалност

А в реалността стоя аз и спокойно ти го казвам – ненавиждам еманципантките. Винаги ще си остана летвата, която никоя от тях няма да прескочи. Всеки опит за това ще бъде съпроводен от болка. Много болка...

Freeman

Ще го познаеш лесно. Погледът му ще се съсредоточи върху теб в отчаян опит да обедини мултиплицирания ти от прекалено много мастика образ в едно, а после ще махне отчаяно с ръка и с грацията на Спайдърмен ще запълзи покрай стената на кооперацията, търсейки опипом близкия вход. Ще успее да се добере някак си до втория етаж и да прояви стоицизъм и заслужаващо възхита уважение към редовните подкани на Софиянски да пазим обществената собственост чиста, като повърне в рамките на собственото си жилище. Право в лицето на стреснатата си съпруга, отговорила на режещата настойчивост на входен звънец в три след полунощ, върху който се е облегнал някой с приблизително тегло от сто и тридесет килограма. Дребната женица, облечена в белязан от хода на неумолимото време и няколко не особено качествени перилни препарата, избелял розов пеньоар, с примиренческа погнуса ще махне от косата си тленните останки на второто кебабче от тройката. И този й жест, леко сбърченото й носле или някакъв мимолетен проблясък в погледа й, който би могъл да бъде разтълкуван от някой гениален психолог, като "Ех, защо не се ожених аз за колегата Стамат от лесотехническия, като ми предлагаше навремето" ще му бъде напълно достатъчен, за да изстреля напред едрия си юмрук.

Няма начин да го пропуснеш. Можеш да питаш същата тази дребна женица, която всеки път, докато гледа как ожулените кокалчета на ръката на законната й половинка се носят към бледото й лице с неумолимостта на Имперски стар-дистройър, таи в себе си надеждата, че мъжът й е прекалено пиян, за да я уцели. Снежно белите късове от разпилените сред влагата на устната й кухуна зъби, ежедневно избелваните с паста Поморин, ще я задавят. Острите парченца ще задращят надолу по хранопровода й, докато други парченца ще полетят навън през разкъсаните й устни. Вкусът на кръв й е познат. Опитва го поне два пъти седмично. За сравнение дребната женица, летяща в този миг от повествованието към пода и – което е по-неприятно – ръба на шкафчето за обувки, който ще й причини една особено грозна фрактура на черепа, та за сравнение същата тази жена – консумираща редовно собствената си кръв с настървеността на мазохистично настроен вампир – е яла месо за последно по Коледа. Пари за нещо различно от мастика в тази къща просто няма и тя е научила този си урок още по времето, когато никое от наличните й ребра не е било трошено.

Той ще я нарани. Както е правил винаги досега. И след уталожването на агресията той ще угоди на пиянския си нагон, запретвайки избелелия пеньоар и отправящ двадесетина сантиметрово предизвикателство към здравината на сфинктера й, докато любимата му съпруга все още плюе зъби, рядката й боядисана в сламенорусо коса е сплъстена от кръв и повръщано, а тя отчаяно се моли да загуби съзнание.

Той е алкохолизираният побойник, архетипният пример за "мъжка свиня", образът, който вижда пред очите си емансипираната жена солджър, докато се учи да стреля със своя изльскан до блясък Калашник по време на редовната си Военна служба. Той е точният човек, който тя би посочила с пръст с изрядно поддържан – въпреки ежедневните тренировки в пресечена местност – маникюр, за да обясни на съмишленичките си: *Ето такива са мъжете.* И тя е точно толкова заблудена и наивна, колкото всеки, който – разочарован от поредната разтърсваща житейските му устои връзка, с поредната гадна кучка – е склонен да завърти часовника на вековете в обратна посока. Готов да спре едва, когато види *Жената* надлежо приковна с верига към печката в кухнята.

Основи на емансипацията

Принципът е съвършено прост и отърсен от всякакви потенциални философски или психологически заигравания може да бъде обяснен с една единствена дума: Свобода. Свободата, извоювана от Хомо Сапиенса по пътя на еволюционния му възход. Свободата да правиш това, което искаш (стига да се вместваш в рамките на законовите основи на обществото), това, което ти се отдава. И не вярвам някой да успее да ми изтъкне достатъчно сериозен аргумент с какво точно наличието на женски полови белези у някого трябва да бъде преграда между него и правото му да гласува. Или да надене населена с въшки синя каска върху тупираните си къдри и да отиде да се бори за световния мир. Или да изкачи Еверест. Или да вдига по-големи тежести от теб във фитнеса. Или да налапа хаванска пура и да приседне зад шефското бюро на някоя мултимилионна компания. За всяко едно от тези неща се искат респективно: отговорност; смелост; добра мускулатура и упоритост; пробивност и интелект. И колкото и да се ровя в списъка с необходими условия никъде не забелязвам думата "хуй", честно ти казвам.

Колкото до факта, че някоя и друга кучка е облякла злобата и омразата си към мъжката половина от света в същия този крайно хуманистичен манифест и размахва феминистичния флаг на женското господство с настървението, с което всяка вечер търка самотния си клитор, не значи абсолютно нищичко. Никой няма да седне да отрича пренаселеността на кучки по тази земя. Може да си убеден, че са много. По същия начин, по който може да си убеден, че на твоята улица живее поне един алкохолизиран изверг, за когото уводната случка е начин на живот. Просто аз никога не съм имал навика да определям хората като мъжки шовинистични свине или като емансипирани кучки. Смятам да оставя този поглед върху света на амортизираните чекиджии и озлобените в своята незадоволеност стари моми. Това дали един човек ще бъде добър или лош, дали ще взима или дава, дали ще руши или ще изгражда, не се определя от пола му. Нали?

Основи на мъжката доминантност

Оставяйки настрана закономерният въпрос какво точно ще чука доминиращият мъж, ако под/над/до него няма жена, въпрос чийто отговор много хора научават от – така да се каже – първа ръка, няма как да не се запитам дали по тази логика притежателят на най-големия незаконен казан за ракия в наше село Митьо Тарабата доминира над – да речем – Мария Кюри? Удовлетвореността ти от факта, че биеш всичките си приятели на канадска борба би могла да бъде редуцирана значително в мига, когато те докопа емблематичната ми позната кака Пролет, радваща се на живо тегло от сто и двадесет кила и физиката на добре гледан носорог. И тук не си говорим за правило, което има изключения, а за избор, за житейски път. Това, че повечето жени решават да поемат към печката и мивката, по никакъв начин не омаловажава избора на тези, поели към фитнес салона или химическата лаборатория.

Пък и над споменатите основи на мъжката доминантност, поставени някъде в зората на времето вече е построен двадесет и един вековен небостъргач. И си нямаш дори и бегла идея какви чудеса стават по етажите.

Митът за равенството на половете

Директно виж горната графа. Да не говорим, че на гореспоменатия двадесет и първи етаж полът отдавна не е нещо, с което да ти се налага да живееш докато смъртта ви раздели. Кълцат, пришиват и си готов. И това, ако не е равенство, здраве му кажи.

Условностите на емансипацията

Несъмнено емансипацията е успяла да се изроди с годините, попадайки в ръчичките на гореописаните кучки. Но фактът, че една риза е била окапана с горчица не ми се струва достатъчно основателна причина да изгорим целия гардероб. Освен това не бива да забравяш, че за тези *условности на емансипацията* до голяма степен си виновен *ти*. Щом момата пред теб ти се дръвчи насреща като мъж, ти имаш пълното право да си я цапардосаш в суратя. Тя е решила да бъде равна на теб, дърви ти се, пресметнала е рисковете да си изяде боя и счупеният й нос ще бъде нотариалната заверка на договора за вашето *равенство*. Ако пък случайно е решила да се скатае зад лицемерната си емансипираност, разчитайки, че ти ще продължиш да й пишеш любовни писма, докато тя се мъчи да ти издере очите, един десен прав е прекрасен метод да си преосмисли житейските позиции. Да сме наясно – всяко нежно създание може да разчита на пълния ми набор кавалерски таланти, ез лонг ез ит римейнс *нежно* създание. Ако въпросното създание обаче е излязло срещу мен на боксовия ринг не виждам къде е проблемът да бия по местата, които в друга ситуация бих целувал. Равенство, братко.

Розови сънища

Всички да бъдем равни, щастливи, влюбени и да се отнасяме добре един с друг, независимо от пола си…

И реалност

… ми просто няма да стане. Но причината за това определено не е в емансипацията. Дори и от утре да я забранят със закон, поместен в Държавен вестник, нищо в този свят няма да се промени. Ако гадната кучка си търси манифест тя може да го открие и в таблицата на Менделеев. Всичко опира до човешката природа, а не до едно твърде хуманистично в основата си движение. Така че болка винаги ще има.

Snake

GW FORUM - Where Forum Is Life...
или
Да обичаш на инат

Форумите на GW са свободна територия, където безмитно се вихри алъш-веришът на страстите. Тук можеш да намериш всякакви теми, да срещнеш всякакви чешити, да прочетеш какви ли не мнения. Тук новаците често ги псуват. Грехота е, че толкова време не потърсихме вдъхновение в него...

Трагикомедия в три действия
по мотиви от темика "За кучките" във форума на
Gamers' Workshop
От Ди Duffer ЗД...

Мизансцена

Китният форум цъфти кротко под парещото уеб слънце и като всяка благодатна почва много семена намират подслон тук - в Градината на анонимността. С времето се отъпкват алеите на кръговете по интереси, щръкват синорите на неразбирателствата, покълват приятелства или разцъфва антагонизъм, назрява безразличие...

Тук-там локални трусове развихрят малки бури в чаша вода – жителите на тази общност обичат да си танцуват по нервите, но иначе животът си тече тихо и безметежно, докато капризните уеб ветрове не довеят отнякъде някой пришълец, решил да разбуни спретнатия кошер на тия малки форумни пчели и да им покаже колко къси са им жилцата...

Основни действащи лица:

Corrona: същество от неизяснен пол. Разговаря с повод и без повод с мистериозна персона, носеща помпозното име "Съветник по форумни въпроси" - личност аналогична на Канцерогенния от "X-Files".

Grey Wolf: сивото вълк – тъпото на ножа, острото на тъпия ъгъл. Що е сив? – преди време някой му казал, че нощем всичко що е кучка е сиво, та...

Alex III: пич, чиято физическа възраст е още в рамките на онова 20 и... но виж, цинизма му е връстник на велосирапторите... И също толкова хищен между другото...

Psycho: веселяк, който с недодялан хумор и плоски шегички, ей така – по детски и неусетно – направи над 2300 поста в този форум...

Dronga: местно курназ-момче, което казват, че си падало по питбулите, стига да са от женски пол. Като тоя отдолу...

Poison^ivy: млада дама с темперамент по-зъл от името ѝ и по-ревнива от дърт сицилианец. Има някаква, навярно... анатомическа връзка с Dronga, но в този форум всичко винаги е в сферата на догадките.

Rema: добро дете с остър език – с вкус към дрязгите. Любимото ѝ занимание е когато види форумен огън да носи дърва.

Hamlet: фразата "I used to be lunatic from the gracious days..." Ани Ленъкс за нея я е мислела... И е имала предвид: "Аз га бях на луната вие още гранясали дини ядяхте" – от мен да знайте...

Freeman: патриархалният, рядко появяващ се мини-бог на форума.

И още много и разнообразна форумна гад...

ЗабИлежкЪ:
***бибип!* – ще рече цензура ;)**

Действие Първо: Кой ги мама разклати...

Corrona (провиква се насред Голямата Общо-приказна форума зала): Прекалено много хора тук нададоха вой, че съм им мърсила темите, да сме се спрели да се караме и подобни! Аз обичам да се драча, затова всеки който иска да ме предизвика, нека поства тук.
Някой може и да го огрее!

Стъписано от ненадейното предизвикателство, множеството вяло реагира с епизодични дюдюкани. Следват няколко реплики и дуплики от двете страни, докато накрая Doctor X решава да пробва директния подход "so corrona would you go to bed with me" (на което малко по-късно получава следния отговор "защо не доктор-е, можем да си направим прегледи взаимно. Само изяснете какъв доктор сте, дано да сте по вътрешни болести, че външните интервенции въеха да ми омръзват"), но като цяло интересът все още е мижав. Народът е в "стенд бай режим" и чака. Все пак лъсва и първото предположение "Яяяяя, нова звезда, пак женска "уж" и пак войнствено настроена! Бре, много станахте ве. Мен ми е чудно женско ли си наистина или някой прикрит траверс."

А нейде сред мързеливите постове се промъква, следният премъдър послепис:

"сичкуто въшка под твойта риза аз щъ го чукам с този налъм,
ти ша ми лъскаш лачени обувки, аз щъ ти фъргам едър мангиз..."

Corrona (прави втори опит): Ехеййй, чуйти ма вий, момченца, с малки с големи и още по големи ... усти. Пишлегарчета от близо и далеч. Явно станах много омразна! Я да помислим за какво - мисля, по-разчупено от вас... мисля само за секс... Малките ви ограничени мозъчета, не могат да допуснат, че видиш ли една жена, може да си иска... и да си получава това, което иска. Мислите си, че една жена не може да бълва цинизми и да ви дразни по същия начин, по който и вие дразните останалите жени! Много ясно си пролича, кой какво мисли за жените: "Тва, жената, не може да е по-дива от мене! Трябва да седи при един, защото иначе е курва, докато аз се разнасям с няколко и обирам уважението. Когато са като ohne_nahme са много милички, но когато ви скачат по главите, като corrona, са курви и патологии... и тъпи! Вижте си шовинистичните задници, колко са се разголили.

На повика на природата на короноваката особа този път се отзовава вечно войнственият странстващ рицар на форумната добродетел, оставилият зад гърба си не един и два опразнени психо-диспансери, самият той, дами и господа, единственият и несравним – Psychoooooo...

Psycho (Взриво-пръднисто и с чувство): Коронке, слънчице мое, ако не беше толкова заслепена от собственото си "аз" може би щеше да забелязваш и малко по-далеч от носа си. Държа да те уведомя с прискърбие, че вече съм зает - отдавна съм си заплюл друга за ***бибип!*** фиеста (не че не бих направил компромис и за твоето височайшо ***бибип!***, де). Повечето жени - на думи винаги са готови, но стигне ли се до действие "омекват". Ся ми кажи, че трябва да си нося Hilti-то да ти разпробия девствения колан и мноооого ще ме зарадваш, аааай!

[Глас от първия ред: Не Хилти, трябва ти електрожен]

Горкият наш психологически герой. Че отде да знае той, че а-ха отворил уста и ще бъде нагазен и от другото жина, която неочаквано се включва на страната на corona...

Rema (с патос и голям черпак нафта): Както обикновено, жените, които назовават нещата с истинските им имена не са на особена почит... тогава и мъжете и жените подскачат като ужилени - жените защото се чувстват длъжни да заклеймят предателката на с векове тренираното сладко женско лицемерие, а мъжете поради простата причина, че се чувстват велики и мъжествени в компанията на сладникави женички...

Тамън запяла феминистичната си ария и ей го де търчи Grey Wolf в изблик на мъжка солидарност:

Grey Wolf (задъхан, с изплезен език и пренебрежително): Една жена да се похвали, че може да оправи много мъже - т'ва е все едно някой да се похвали, че може да свири с уста - ВСЕКИ ГО МОЖЕ. Лесно се сваля мъж. Трудно се задържа. Не ми се ще да го казвам, но такива СТРАХОТНИ жени като теб, **corrona** човек ги минава и ги забравя. А после те остаряват. Сами.

Corrona (след като е пикирала наоколо се завръща за нова порция бомби): Вълчо, Вълчо ... много теория, малко практика. Не съм срещала досега някой, който да ме е забравил. Но аз и не искам да ме помнят. Взимам от него, това, което ми е нужно, давам това, което иска! Ето с това се хваля

Rema (междувременно захапала Вълчата опашка и драска нервно с кибрита): Вълк, Всички мъже, които познавам твърдят, че се отвращават от сладникавия тип жени, но на практика резултатите показват обратното. Жени, които си позволяват да излязат от рамките немедленно се обявяват за кучки. Преди време аз също си позволявах да говоря по този начин, да предизвиквам и да се бунтувам срещу унификацията на директните жени .... е, обявиха ме за първокласна кучка .... ми не знам, сега смекчих тона, но понякога си струва да се вслушаш в истините на "кучките".

Вълка малко поизпуснал края В опит хем да хукне нанякъде, хем да не му личи как малко е поподвил опашката се измъква ребром:

Grey Wolf (драматично, с ръка на челото и поза тип: "О, ужас – Изабела е бременна!!!"): От една страна кучки, от друга - лигли. Къде останаха нормалните жени?

В промеждутъка на разговора Dronga регулярно подхвърля по някоя реплика към corona, докато между тях се завързва някакъв странен, страничен разговор, чиято лъкатушеща пътека би могла да свърши пред виртуалния диван със сатененените чаршафи. Dronga явно се забавлява и е щастлив, като прасе търкалящо ланска тиква по двора.

Dronga (подмолно): Corrona, ти си пич – както искаш го разбирай!

Grey Wolf (озъбване, което се опитва да мине за намигване): **Dronga**, а ти си тъп, ако мож' го разбери по друг начин.

Докато случаен кибик забива гвоздея В темата с думите: "Всички жени са кучки, Всички мъже са свине.", а разговорът се разпилява неангажиращо В различни посоки, иззад сцената се появява нов играч и врьща интригата В мача:

Alex III (поглаждащ мъдро с лява педя лакет брада и тракащ ерудитно пост с пръстите на дясната): Хора, представяте ли си? Жена, която си позволява да говори прямо - тя отхвърля условностите, Видяхте ли я? Тя ни кара да се чувстваме като пухкави котенца пред нея - ние, които сред обикновените жени сме тигри и лъвове! Ние я предизвикваме, подиграваме я, а когато не успеем да я засрамим, просто я отхвърляме и я кръщаваме "кучка" - ето как се отнасяме със свободомислещите!
Колко сме шаблонни и тесногръди!
Но тя - тя ни показа кое как е, нали? Показа ни какво ще рече бунт, какво ще рече свободомислие, какво ще рече истинска жена!
Поклон и респект към тези героини, и срам за тесногръдите мъже!

Ха сега де?! Какъв тежък удар под кръста – на нивото на слабините – само! Вълкът, след дълго пощене из козината си и многозначително почесване с десен крак зад ляво ухо, пробутва тънък вой по посока на Алекс:

Grey Wolf (озадачен): Alex III, бе ти да не си гей? Само питам. Недей да се обиждаш...

Alex III (невъзмутимо): Greywolf, той freeman го беше написал навремето. Сичките сме гейове без един, ама даже и ние не знаем кой е точно...

Сцената позатихва. Актьорите се занимават със свои си неща, изведнъж озарението облива един от статистите и с възнесен поглед той произнася "Нищо не е сигурно. Единственото сигурно нещо е, че нищо не е сигурно, но дори това не е сигурно. Ммм красота, не мислите ли? Като го чета и виждам окръжност..." Явно е заразно и ето, че друг кибик се възнася В нирваната на мечтите "Аре среща на фонтана В 6 и после секс, а?".
[Идентифициран глас от дъното на залата, **Tero** (случаен персонаж, винаги се намесва – нещо като вибратор ex machina): Абе да ви ***бибип!*** сичките. Не е истина колко простотии се изговориха...]

По време на спора обаче, се оказва, че зад кулисите Dronga и Corrona са си мятали сладострастни погледи... Което предизвиква искрения гняв на Отровната брьшлянка:

Poison^ivy (затаена жлъч клокочи): Интересно ми е как ще стане това... за dronga. Що се отнася до мен, накрая може да се окажа по-голяма кучка и от теб – нищо не се знае... ***(ще ги прескочим, но по-нататък Брьшлянката периодично подхвърля отровни реплики към Коронката, В една от които й препоръчва да си затвори устата с някоя по-голяма близалка)***

Преминаващият наблизо осветител и отговорник по пироефектите, заинтригуван от пиесата решава да се намеси с дълбокомъдреността, присъща единствено на Соломон Паси Овци:

Apocalypse (с израз, тип "И все пак тя се върти... дали?"): corrona е жена от новата генерация - лично на мене ми звучи като една приятелка, която много се кефеше да се забие с някой мъж (естествено богат, красив, хубаво тяло И кола!) да го изчука и да го ***бибип!*** като мръсен парцал. После как той може да си я върне? Трябва да й легне В краката и да реве, да му се смачка самочувствието и да загуби всякакво достойнство. Е това не е ли кучка? Така че, corrona, може и да си кучка, но винаги има някой отгоре. Искаш секс? Душко, В геймърски форум си тръгнала да го търсиш? Това е все едно да търсиш игла В купа сено... Ако много ти е мерак за мъж, да се предложа ще изглеждам смешно - никой не ме познава, никой не ме знае, няма смисъл. Но все пак ми изглеждаш печено момиче - кефя се на жени като тебе.

Алекс гледа, гледа, па току тежко продумва:

Alex III (с присъщия си меден гласец, сякаш започва всяко изречение с "мдааааам"): Тая тема потвърждава старата мъдрост - "жените са за педерасти".

Отдясно на сцената влиза Hamlet. Носи череп, ъъъ, изпод косата си, не В ръка.

Hamlet (очи големи като мехленджe-долски маслини): "Пуснаха ми новинката и аз зяпнах като червей пред масов гроб! А то – ний пак си говорим за пари и за секс. Пуделът позволява да го използват – природата не търпи празно пространство, щом си слаб - очаквай някой по-силен да те на***бибип!*** с тъпа ***бибип!***ка отзад.
И какво, нормалните жени.. има ли такъв нещо? Да не би те да са ония, дето знаят как да се закотвят, без да причинят вреда? Дето са, таковата, малко по-свитички сексуално? Майка ви? Щото всичките сте родени от майка? А познаваме ли майка си всъщност?! Знаете ли тя какви ги е вършила? КАКВО Е ТОВА НОРМАЛНА ЖЕНА БЕ, питам аз?!"

Човешката дилема на Hamlet не среща разбиране. Щото явно тука не се навъртат со колд "нормални" женуря, та тя си остава В музиката... Алекс си я хваща под ръка и си излизат отляво.

Corrona останала без вярната си аудитория си спомня, че преди няколко реплики Брьшлянката се е заяла с нея и си раздрусва косата руса...

Corrona (хем излизайки разочарована, че никой не говори с нея и за нея, хем все така бодлива): Poison^ivy, предпочитам да си затворя уста с нещо по-скъпо ... (за теб), като например, обособени органи от **dronga**. Бъди спокойна, за спорта ще му изнамеря телефона, да излезем ... пък каквото излезе (и влезе).

Брьшляненатa се наежва:

Poison^ivy (с тон: "Ако искате да чуете мнението ми – питайте жена ми" и явно с намерението да бие самара – дано се сети магарето): Ще ти счупя главата преди да имаш тази възможност да се видиш с него... Нищо лично. Смятам, че той може сам да си прецени...

В тоз миг облаците над форума се сгъстяват и гръм удря насред сцената. Свободолюбивия се спуска от "небето" В нескопосана версия на Deus Ex Machina, Въжетата, за които е закачен бодат очи. За жалост едно от крилата му се закача за повдигащия механизъм и той, пикирайки, се изтръсква В една прелитаща наблизо мъжка шовинистична свиня. Пичът се изправя и учтиво се извинява. После се отупва от прахта и, дистанциран от случилото се до момента обобщаващо боботи по темата:

Freeman (кашля шовинистична перушина): Най-интересното при кучките е, че всъщност повечето отчаяно искат да намерят мъжа, който ще е достатъчно силен, за да ги покори и смачка, да ги завладее. В търсене на левента те отправят предизвикателствата си, прекрачвайки всички граници, пред които една нормална жена обикновено се спира. Има един вариант, при който една кучка може да прекърши и най-силния мъж - когато той се влюби В нея. Кучките го знаят и затова постоянно - прикрито или не, флиртуват. Обикновено те са умни и знаят как и докъде могат да стигнат В провокацията и флирта. Когато не са умни, обикновено приличат на ***бибипки!***.
После стават ***бибипки!***.
Няма лошо.
Най-силното оръжие на жените винаги е било, е и ще си остане, слабият ангел на мъжката половина, когато стане дума за ***бибип!***. Ние сме им сексуални роби и те ни разиграват както си поискат. Истинския пич си личи по това, че има моменти, В които се сеща, че може да мисли не само с долната си глава!
Кучките страдат, когато срещнат пич! Т'ва е то.

Глас от публиката (фъфли): Тоя Freeman много му знае устата...

Пиесата още не е свършила, тепърва предстоят интересни неща, но хората започват да стават и да се разотиват... Съвременен еквивалент на героя Пънчо от "Тошко Африкански" произнася мощна финална фраза:

Пънчо (интерпретирайки мотива : Как не въ мързи да говорите бе!): *Мен пък ме домързя да чета толкоз много страници...*

Завесата пада. Егати лудият театър...

workshop.headoff.com

"Иванов, обрасал си като лисица в храсти!"
Старшината към редник

Съдията взе най-доброто си решение през целия мач, като свири края му!"
Коментатор на футболен мач

Абонатът е временно пиян.
M-Tel. Това е твоят глас.

- Христос възкресе!
- Мерси подобно!

Моля, не пускайте чешмата, защото тече!
Бележка от водопроводчика

Сексът е вятър работа, но не е зле да те подухва от време на време...

Сега е тъмно, затова може и да не ме чуете...
Ръководител на екскурзия

Прабългарите ловували риба и други горски животни.
Кандидат-студентски

Абе аз за на кого говоря, на ония дето го духа отвън.
Учителка по математика

"Ако искаш ще обядваме някоя вечер!"
От филма "Човекът-Паяк"

Надеждата крепи човека. После - бастунът.

Такъв ще ти светна, че ще угаснеш!
Учител по физика заплашва палав ученик

Ванка, може ли една пържена скумрия, печена на грил?
Поръчка на сервитьор в р-т "Рибарска хижа" в "Албена"

Светът е тесен за дебелите жени!
Девиз, вероятно на слаботелесен мъж

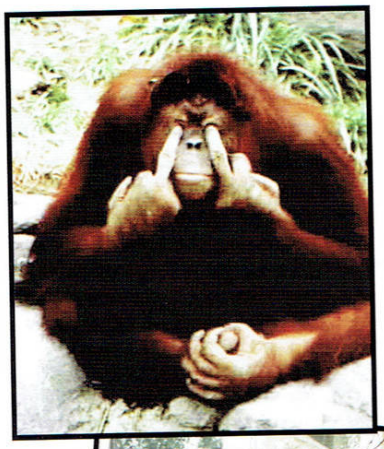
От тази поляна се открива най-красива гледка към града, ако не пречеха боровете.
Учител по География на екскурзия в Родопите

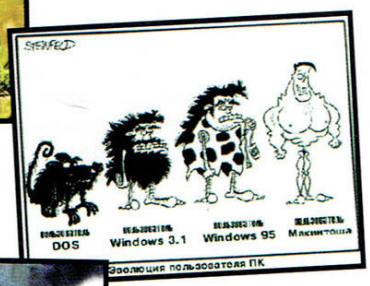
В магазина са докарали сирене в пластмасови тенекии.

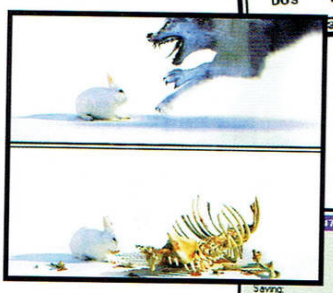
Металите биват благородни - злато, сребро и неблагородни - болтове и гайки.

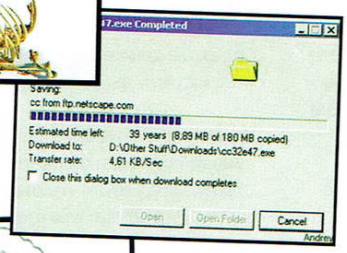
Продава се джип Honda 4x4 колелета.За справка GSM xxxxxxxx

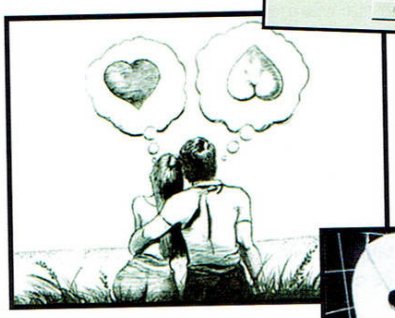
- Кога е създадена българската държава?
- Не знам бе, госпожо, тогава отсъствах....











На картината виждате дървета, птички...и разни други врабчета.
Учител по рисуване

Начертайте две безкрайно дълги прави с дължина 3 метра!
Учител по математика

100% неповторими умотворения от обитателите на МГ-Варна!. Enjoy!

Н.Филева: И така, турците с една дума били гадняри, щом убивали деца, но аз не съм гадна, защото съвсем друго е да пречукаш Теодор (6б, БЕЛ);
С.Симеонов: Момченцата отзад са много палави! Ще говоря с класния да ви оправи! (В 6б, биология);
М.Иванова: Димитре, стига си си скубал космите с Михаела (6б, музика);
Н.Филева: Научете се къде се пишат запетаите или ще ви набия! (из рецензия на писменна работа по БЕЛ, В 6б);
М.Дочева: Нека тука първо да довършим момчето ... (биология);
М.Дочева: Генади(9б), ти като няма с кого да си приказваш и почна да си говориш сам! (биология);
С.Симеонов: ... много често заболяване е появата на бъбреци в камъните ... (биология);
Цв.Трифонова: Аз имам голямо доверие в райските изпълнения на Петя(9б)... (математика);
Цв.Трифонова: Я Жана и Елена (9б) да отидат да блеят на дъската ... с бележниците! (математика);
М.Тузларова: Николета(9б) я се усмихни, стига с тези муцки! (история);
М.Тузларова: Към развал отиваш ... и с тази бийтълс прическа! (към Александър 9б, история);
М.Тузларова: Махни си шапката - хубав си, нищо че си малко загубеняк. (към Димитър 9б, история);
М.Тузларова: От какво си болен? От атипичен бацил на мързела? (история);
В.Богданова: И не може да го свърши друг човек освен компютър (информатика);
Ю.Димитрова: Е не трябва ли да опънеш коня, за да тръгне? (информатика);
С.Захариева: Тежките тела падат по-бързо, а по-бавните по-леко. (физика);
М.Иванова: Михаиле(9б), защо си показваш космите? (музика);
Къде сме? А.Добрева: На дупката след 14. (курс по немски);
А.Добрева: Христо, вий двамата с Виктор(и двамата от 9г) и да спите заедно, пак няма да сте си казали всичко! (курс по немски);
А.Добрева: Ицо(9г), Всички клюкарки във Варна не могат да ти излязат насреща! (курс по немски);
А.Добрева: Аз нали казах - момчетата в тази група са женоря! (курс по немски);

По следите на нощта

Нощта. Приютяваща града в тъмното си тяло, в което той плавно се разтваря, губейки очертания и граници, превръщайки се в блещукащ скелет от светлинки. Нощта, която спуска покрова на анонимността и кара някои от нас да свалят маските, или да надянат други. Многоликата, безлика нощ. Да я последваме...

I.

Тъмна стая. Тишина. Той е сам със светлината на монитора. Студената й ласка пълзи по уморените черти на лицето му. Монотонният ритъм на деня бавно се отцежда от напрегнатите му рамене. Той и компютърът. Удобен, стол, цигари и кафе – нощта е дълга.

Пали цигара и жадно всмуква. С наслада. Хладните, свежи струи нахълтващи през оребрената паст на климатика подхващат дима и го завъртат в страстен танц. Нощ е, сезонът на любовта.

Щраква върху иконката и прозорецът се отваря, внимателно преглежда списъка с имена в канала, научил се е да ги разпознава, има си начини за това и той е специалист в откриването на подходящи обекти. Спира се на едно име. Пръстите му сякаш заживяват свой собствен живот и той ги оставя да пълзят по плоския гръб на рутина, докато не дойде моментът да се намеси...

Той> hi
Тя> hi
Той> kak си?
Тя> a/s/l?
Той > 27/м/БГ... ти?
Тя> 25/f/BG
Той > заета ли си? ако искаш да не ти пречa...
Тя> :)
Тя> ne, ako iskash pishi
Той > да, бих искал, а ти ще отговаряш ли? :))
Тя> obeshtavam
Той > предполагам, че нямаш снимка, нали?
Тя> ne
Той> :), така дори е по-добре, и аз нямам...
Той> хубава ли си?
Тя> ami ne znam... kazvat, che sym... bih mogla da byda ;))
Той> името ти е хубаво, трябва да си хубава
Той> ще ми направиш ли една услуга, моля те...
Тя> haha, imeto spored men nishto ne govori, kakva usluga?
Той> опиши се
Тя> dulga kest. Kosa, zeleni ochi 170sm 51kg
Тя> a ti
Той> висок 178 cm, черна коса, зелени очи
Тя> kato men :))
Той> Всъщност, да :)
Той> правила ли си го виртуално?
Тя> da
Той> искаш ли пак да го направиш?
Той> ей така, без да се познаваме, без да сме се виждали...
Тя> moje malko da se bavq
Той> няма проблем, по-бавно е по-хубаво, нали? :)
Тя> :)...

Пръстите бяха дотук. Той загася цигарата, избира от уинамп листата любимите си парчета и пуска тиха музика.

Виртуалният секс. Не му е мания, по-скоро е нова територия, която вътрешният му мир има нужда да изследва. Да обясни на самия себе си от какво се поражда трънката, защо му носи удоволствие? Интернет аналогът на телефонния секс – неангажиращ, незадължаващ, далеч от комплекси, далеч от провали, визуални възприятия и физически несъвършенства. Той е никой. ТЯ е никой. Но той може да бъде този, който му се иска да бъде, ТЯ е тази, която му се иска да бъде...

Той> боже, това истински гърди ли са, разкошни са, искам да ги погаля...
Тя> a az v momenta galq tvoite
Той> нежно, целувай ме нежно, не спирай
Тя> lekichko prokarvam ezik po ustnite ti, po vrata, celuvam qmkata, slizam nadolu, s vyrha na noktite na ednata si ryka dokosvam vytreshnata chast na bedroto ti
Той> фантастично е, адски съм възбуден, целувам основата на гърдите ти, леко захапвам с устни зърната и ги засмуквам
Тя> veche te dyrja i rykata mi zapochva da se dviji nagore-nadolu, ovlajnqvam dlanta si, celiq pulsirash i si topyl.
Той> искам да сваля бикините ти
Тя> no bavno
Той> да
Той> много бавно
Той> целувам гърдите ти, едното ти зърно е между пръстите ми и бавно го масажирам
Тя> ohhhhhhhhhhh
Тя> ne spirai molqte
Той> после прокарвам ръка отдолу, устните ти се разтварят
Той> мокро и сочно е
Той> лекичко масажирам, навеждам се и те облизвам
Тя> az te galq po gqrba, no posle se vkopchvam s dve ryce v glavata ti i q pritiskamkym dolu kym sebe si, izvivam gryb ot udovolstvie...

[...Две кучета си чатят в Интернет. Едното казва на другото "Стига бе, не се излагай така". А то отговаря " Абе кой ти знае, че сме кучета?!?"]

Нощ. Той е сам със себе си и светлината. И все пак не е сам. Отново успя да Я намери. Да я въвлече в любимата си игра. Той нея, тя него?... Без значение. Въображението му работи на пълни обороти. Тук може да направи всичко, което в реалността не би могъл да си позволи – поради една или друга причина. И го прави. Може да види как лицето й порумеява, някъде там в нощта – обляна в светлината на друг монитор. Чува все по-задъханото и дишане и въздишките, изтръгващи се от полуотворените й устни, блясъкът на зелените й очи напира изпод клепките, една мъничка вена на врата й пулсира... Най смелите мечти и фантазии, недопустими под завивката, тук – на екрана на монитора – придобиват вещественост, оформят се като комбинации от 30-те символа на азбуката...

Тя> idva mi
Тя> davai
Тя> chukai me
Тя> molq te
Той> оxxxx
Той> скъпа
Той> чукам те
Той> искам те още
Тя> ohhhhhhhhhh
Тя> davaiskupi
Тя> ne moga da chakam
Той> господи
Той> ще полудея от кеф
Той> грухтя като запенен нерез
Тя> ne izdyrjam ve4e izvivam se kato bqsna
Тя> ohhhhhhhhhhhhhhh
Тя> idva miiiiiiiiiiiiiii
Той> ooooohxxxxxxxx...

Иска да я накара да свърши пред монитора. Тя го прави (поне така "пише"). Тя иска и той да го направи (и той го прави – поне така "пише").

Нощта все още е в апогея си. Той отново пали цигара. Става, отива до бара, пуска две едри бучки лед в широка чаша и щедро ги полива с Jack Daniels. Отпива. Връща се пред компютъра, а пръстите, все едно заживели собствен живот, отново запълзят по плоския гръб на рутината...

Той> отпускам се бавно на леглото и нежно те прегръщам
Тя> beshe hubavo
Тя> blagodarq ti
Тя> pregrushtam te
Тя> i te celuvam nejno
Той> и аз ти благодаря
Той> беше неземно...

Това бе всичко за днес, драги читатели. Не се терзайте с въпроси "случило ли се е наистина или не". Защото кой би могъл да каже кое е реалност и кое фантазия, когато човек следва нощта?

Къде ли ще ни отведе тя следващия път? Заповядайте отново на тази страничка, за да разберете...

Glarusa&Freeman

workshop.headoff.com

Искам само да кажа,
че днес прочетох няколко от новите броеве (февруари и март) на Workshop след повече от година и половина пауза и това което видях ме убеди, че нищо не съм пропуснал. При цялото ми огромно уважение към GW и към всичко което са направили за BG гейминг, принос, който никой не може да оспори, най-отговорно заявявам, че списанието не само вече не е фактор в гейминга, а си е направо чалга.
Преди да продължа искам също да отбележа, че напълно разбирам факта, че не може да правиш нещо на загуба, за да се кефят 200-300 човека. Предполагам би трябвало да оценявам труда на другите дори и да не ми харесва, може би проблема е в мен, още не ми се е налагало да си изкарвам парите сам, но факта е факт и не мога да се правя, че ми харесва само защото някой се е трудил.
Преди списанието беше наистина геймърско и дори ми се е случвало да не разбирам цели абзаци от статии за игри от жанрове, които не играя, въпреки че считам че имам висока гейм култура. Сега мога спокойно да дам списанието на баща ми и той ще разбере всичко. Няма статии по десет страници, няма специализирани термини... Направо имам чувството, че за игрите от един жанр чета една и съща статия със сменено заглавие и имена. В интервюто с норвежците на въпросите за War3 отговорите, които са дали са в стила на стария Workshop - не тотално задълбани в сложни стратегии и build order-и, а просто такива че да се разберат от всеки играл играта в мулти и да не говорят нищо на масата (дето не ги и интересува). Вече намирам и фактологически грешки, който явно са на мястото на правописните. В последно време следя предимно развитието на WarCraft3 FT и от 5 сайта на който чета инфо на нито един не съм прочел, че в ladder-а единиците ще имат различни точки живот спрямо level-а. Та това е абсурдно дори да си го помислиш. Наистина има handicap като опция, но навсякъде пише че това е просто за да можеш да играеш с по-слабите си приятели без да ти е безинтересно и на повечето места изрично се подчертава, че няма нищо общо с ladder-а. Освен това е казано колко много ще променят играта новите герои и единици, а за нещата, които найстина ще я променят (тоест увеличения лимит по-малкото пари от creeps намалянето на цената в злато и увеличаването на цената в дърва както и увеличаването на ресурсите необходими за преминаване в по-висок tier нищо не пише, а тези факти бяха известни и през февруари (с изключение на лимита) нищо не пише. Пределно ми е ясно, че масовият читател не би разбрал за какво иде реч, но точно това е причината да нарека списанието чалга... просто е твърде масово и не носи особена информация за тези който се интересуват сериозно(тоест истинските геймъри). За lifestyle-а просто нямам думи... Workshop би трябвало да е мястото където се чете за игри.
Смятам, че вече казах каквото исках да кажа и ме разбрахте перфектно. Просто вече не сте уникални. По-добри сте от другите, но все пак сте като тях - масови.
Отново искам да изкажа огромното си уважение към вас и всичко, което сте направили за BG гейминг, но просто вече сте ми скучни за четене (както и на другите, за които игрите са начин на живот). Прекрасно осъзнавам, че с тази промяна печелите повече фенове отколкото губите. Пожелавам ви успех в това... ново начинание.

Stilgar Fremen Naib (Михаил Кочанов)

P.S. А кога ще сложите страничка за козметика?:)

За какво по-точно кленчиш?
Мъчиш се да убедиш себе си, че сме се променили ние, а не ти? Ще ти кажа – променяш се ти, променяме се и ние. Само че някой от нас по-трудно се адаптира. В почти нищо от написаното от теб няма обективизъм, по-лошо – ти дори и не се опитваш да си обективен и да мислиш, за да достигаш сам до отговорите, вместо да задаваш въпроси.
Ако все пак прочетеш написаното... бих искал да ти кажа следното: няма сила, която да те задържи в миналото жив, приятелю, още по-малко има такава, която да те върне там. Не искай от нас да връщаме времето, за да се чувстваш по-сигурен, по-защитен, да продължаваш да живееш в онези – по-безгрижните дни. Workshop-а е просто поредната отломка, за която се заловяш в отчаян опит да се спасиш от дълбоките и неизследвани води на бъдещето, но с неудоволствие установяваш, че тя не може да те върне в плитчините. Време ти е да порастнеш.
Това разбра ли го? Ако не си – дай списанието на баща си, той ще разбере...

Freeman

П.с. *Все пак от писмото ти има полза, поне в бъдеще никой няма да има основание да ни обвини, че не публикуваме критиките.*

Ми здравейте тролове.
Аз не съм ви просто фен. Аз ви чувствам като приятели. Знам, че то и тв'а се изтъркка, ама... Та реших като тъй и тъй не ми се учи по латински, да ви драсна едно писъмце и едно разказче към него. Написах го като отговор на доста крайната "пила" на снейк. Иначе новият брой е все така класен и адски кефещ. Малко се издразних на изказването на Свободния, че е "непоправим атеист"... Какво тогава очакваш да получиш след, да речем, 40-50 год., когато Смърт (на мишките:-)) дойде и за теб. Айде Снейк се е забил в една дупка пълна с болка, агония и прочие прецакващи кефа на човек неща, че да го разбера, ама ти... Пък и Снейк, щом мисли, че всеки го цака, за к'во живее? Само за да се показва колко е смел и пич и как понася шибания си живот ли? И нима стремежът към пасбищата на отвъдното, не е по-удовлетворяваш като идея от умрелите тревици на удоволствията в живота. Помислете върху това и простете на този мисионер, ако неволно ви е засегнал... И да, много ще се изкефя да видя отговора на това словоблудство, ако не в Списанието, то поне като мейлче.

Поздрави от:
Shiny

Какво очаквам ли?
Трябва ли да очаквам? Абе ти верно ли си пълниш главата с планове за след 50 години?
Пасбищата на отвъдното вероятно биха зарадвали някоя овца (била тя и божия), но мен целулозата не ме влече особено.
Предпочитам умрелите тревици на удоволствията, стига преди това да мина през самите удоволствия, а "тревите" да са издъхнали докато съм ги мачкал...

Freeman

Hail народе!
Хубав брой беше, май ви стана навик все такива да ги правите! Обаче пак не видях тест, а с него списанието ще е още по-добро. Versus-а беше много добър. И двете страни бяха застъпени много добре. В допълнение към есето на Freeman мога само да добавя откъс от една песен на Blind Guardian (сами се сетете коя):

Spread your wings and fly away
Fly away, far away
Spread your little wings and fly away
Fly away, far away
Pull yourself together
'Cos you know you should do better
That's because you're FREEMAN!

Разказът на Snake беше много добър. Надявам се г-жа Георгиева (фенката на Snake, която той дълбоко разочарова преди един-два броя) да драсне още някое възмутено писъмце по случей него и versus-а. Тогава ако ме послушате и пуснете и едно тестче, броят ще е наистина забавен.
Сега за дисковете. Не знам за другите, обаче аз като си пусна Army Men 2 и по средата на първата мисия ме изхвърля, казвайки ми, че за да продължа да играя трябва да си я купя! Това не ми се вижда много безплатно... А пък Chicken Shoot-а е демо версия.
Но както и да е. Искам да попитам Snake какво мисли за The Matrix: Reloaded (то така и така ще прочета в следващия брой, ама както и да е). Защото аз като гледах първата матрица, след края на филма останах със зяпнала уста, гледайки нижещите се надписи. Бях изпълнен с чувство на благоговение, възхита и... Абе какво ви го описвам, то сигурно и вие сте го усетили. Е, щом The Matrix: Reloaded свърши, това чувство го нямаше. Вярно, филма бе пълен с всичко, което му трябва на един здрав екшън – невероятни ефекти и готина мацка (макар дори да не й одраха дясната буза, както стана модерно след Лив Тайлър във Властелина). Обаче Матрицата не е просто здрав екшън или поне аз не очаквах да бъде. Но сега нещо от първата част й липсваше.
А сега искам да се обърна към BigB4dWolf. Не знам ти как го виждаш, но според мен, прогеймингът е голяма... айде няма да го казвам за да не обидя някого. Само ще кажа, че както и да го погледнеш, той обесмисля игрите. За про геймъра важна е победата. Той цикли само за да не загуби форма, за да може да победи на следващия турнир. Не го интересува историята на играта, графиката, важното е да е най-добрия. Всичко става, както Freeman се изрази, "математика и бързи пръсти". Какъв е смислът от играта тогава? Много важно, че ни потапя именно в един фентъзи свят, а не примерно в някой постапокалиптичен такъв, няма значение как изглеждат единиците, важното е, че трябва да направиш еди-колко си от еди-коя си до еди-коя си секунда, да минеш от еди-къде си и да изнесеш противника. С това мнение не искам да обидя никой и се надявам просто да съм се заблуждавал и ти да успееш да ми разясниш нещата.
И за финал няколко въпроса.
...Какви са мерките на WC Killer и Damond? Просто от любопитство.
Май е това, така че айде, до следващия брой!

Vaskes

Здравей,
За дисковете си греховно прав. Има обяснение – бързане, едно – друго, но няма оправдание. Моето мнение за Матрицата се покрива с твоето, за това на Снейка се допитай до кино-секцията. За прогеймингът... ами това е мътна територия, приятелю, просто приеми, че тези хора – прогеймърите са друга порода и това е. Иначе аз също съм на мнение, че да играеш една игра единствено и само с мисълта за победа или печалба опошлява геймингът.
Финалният ти въпрос е интересен, но защо сам се набутваш в незавидното положение на "очи – пълни, ръце – празни"?:))

Freeman

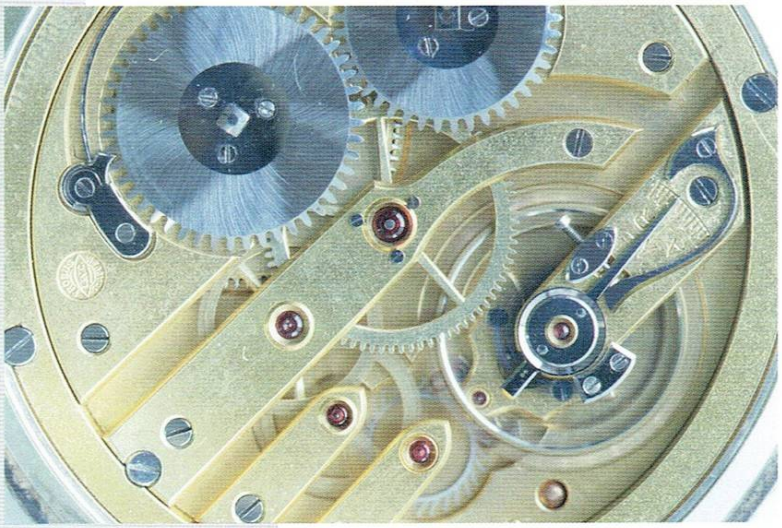
Здравейте,
Като за начало - впечатления от последния брой:
Впечатление 1. Много, ама много се радвам на статии като тези за Tropico2, ANNO 1503 A.D. или Vietcong. Според мен това е начинът на писане - хем читателя се увлича в атмосферата, хем научава всичко, което му трябва (ако чете внимателно). Това вплитане на литературни излеяния и информираност е страхотно. Съзнавам, че не всички игри са достатъчно добри за да може да се напише нещо Такова, но то не може всичко, както аз го ща.
Впечатление 2. Goodman-е, ама ти много си Гууд. Отсега на татък само в комплект със Снейка да пишеш ей.
Впечатление 3. Играта на броя е поверена на WC Killer, а на Damond да пише 3 (три) статии. Похвално.
Впечатление 4. Отнася се за WC Killer-а (то май на поледък става модно в писмата на фенове да се споменава повече женската част на екипа).
По въпроса за CD-тата, доколкото ми е известно на 'сички им е така. Пък и моя DVD-Rom е чистак новичък и съм дал 150лв. за него. За никаква смяна не ща да чувам. Обаче като заместник редакто си те бива и още как! В последните броеве единствените грешки, които заслужават упоменаване са отварянето на кавички или скоби и в последствие тяхното незатваряне (в този ред на мисли можем да ги наречем скоба или кавичка :)).
Размисъл 1. Много ви уважавам бе Хора! Ама много. И това не е просто едно от поредните ми глупости. Така съм уважавал малцина. И да! Това ви го казвам точно за да се чувствате и вие добре, не само аз да получавам несъизмерим кеф за някакви си 5лв на месец, ами за да ви се отплатя така, че да се чувствам и аз добре, че го казвам това.
Размисъл 2. Да кажа нещо свързано в LifeStyle-а. Тъй като Gamers' Workshop си се оформя като една пълноправна религия тя си се нуждаеще от свои си правила. За това помага именно той - VS статиите дават насоки, вярно, че противоположни, но това все пак е религия основана на свобода, собствен избор (той следва от първото, ама да си го кажа.) и уважение.
Другите статии дават други неща свързани с геймърството, но за да се обосновава ще ми трябва много място и ви моля да го приемете на доверие.
И тъй като писмото остана достатъчно дълго ще ви кажа

"Искрено ваш
IronSmile"

Съвсем искрен привет,
Благодаря, добре се почувствахме.
Само една забележка – версуса не е амвонът, от който със Сашо се опитваме нещо си там да проповядваме. Бихме искали тези статии да се приемат просто като лични мнения, по идея – крайни и антагонистични. Което при всички случаи означава и не съвсем наистина безрезервно подкрепяни от авторите.

Freeman

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

Вземи съдбата на Средната Земя в СВОИ РЪЦЕ !

THE LORD OF THE RINGS™
TRADING CARD GAME

ЗА ВСИЧКИ ЖЕЛАЕЩИ ДА ИГРАЯТ
безплатни демонстрации на играта
всеки четвъртък от седмицата в
клуб Paladium Games - жк.Стрелбище
от 16.00 до 19.00 часа

ЗА ВСИЧКИ ИГРАЧИ
всяка неделя от седмицата от 14.00 в
клуб Paladium Games - жк.Стрелбище
ден за събиране, размяна и игра

PALADIUM GAMES
www.paladium-games.com

DECIPHER
The Art of Great Games

NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© 2002 New Line Productions, Inc. The Lord of The Rings and the characters, names, and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.